Причитающееся Дьяволу

— Черт побери, — бормотала Гвен, обращаясь к стакану. — Еще лишь одна ночь свободы, — она осушила стакан одним глотком, содрогнувшись, когда порция шотландского виски прожгла себе путь к ее животу, чтобы присоединиться к трем таким же порциям.

Гвендолин Брэнд, доктор философии, твердо намеревалась напиться до потери чувств. Ее голова будет раскалываться утром, но она сочла это достойным разменом. Ну где носит этого гада Йоханна, когда он так нужен? Этот ленивый уебок втянул ее в передрягу и исчез как раз тогда, когда ей был необходим выход. Проходимец вроде него легко бы увел ее от цепких и длинных лап закона, верно? Гвен дала знак бармену налить ей пятый стакан и воспользовалась свободной минуткой, чтобы рассмотреть плывущее вокруг помещение. Оно выглядело нереалистичным, как во времена, когда Йоханн был рядом. Что-то в нем заставляло весь мир становиться на уши.

Бармен тронул ее за плечо:

— Вам не кажется, что время идти домой? — Гвен потрясла головой и попыталась сфокусировать взгляд обоих глаз на лысеющем пожилом человеке. В его облике было что-то отеческое, и это раздражало. — Юной леди вроде вас следует быть дома с молодым человеком в такую ночь.

Она мотнула головой, отчасти в несогласии, отчасти для того, чтобы уменьшить количество барменов в поле зрения.

— Неттссэр, — черт, язык уже не поворачивается. — Нет… сэр, я его и жду. Принс… Принесите еще виски, пожалуйста. — Такими темпами она посадит печень настолько, чтобы умереть прежде, чем состарится в тюрьме.

Бармен кивнул и скользнул в тени, оставив Гвен в покое. Она уставилась в пустой стакан.

— Ублюдки. Ты покупаешь им книги. Ты оплачиваешь их проезд. А что делают они? Они съедают тебя живьем. Чертовы ублюдки.

Последний раз это был Стамбул. Она встретилась с Йоханном в округе Кумкапи, в милом современном ночном клубе. Танцпол сиял миллионами цветов, а молодые люди доброй дюжины различных наций сотрясались друг вокруг друга под музыку израильской поп-сенсации, именуемой Дана Интернэшнл. Смешанные запахи пота, алкоголя и запрещенных наркотиков придавали воздуху ощущение нереальности происходящего. Гвен сидела за столиком в углу, с дорожной сумкой, набитой компактными сокровищами для проведения Йоханном аукциона в Штатах.

Йоханн, этот ублюдок, опять опаздывал. Он никогда не появлялся вовремя и отказывался шевельнуть и пальцем, чтобы изменить свои привычки. Артефакты, которые она припасла для него, происходили с одних из бесконечных раскопок, имевших целью отыскать Илионскую Равнину, где предположительно происходила Троянская война между троянцами и греками. Эти безделушки выглядели соответствующими ахейскому периоду, но с легкостью могли оказаться позднейшими подделками. Гвен было плевать, это все перекрывалось щедрой платой за находки, что всегда была наготове у Йоханна.

Ей показалось знакомым англо-американское лицо у бара, но свет был слишком тусклым, в отличие от стробоскопов, чтобы она могла быть уверена. Прежде чем она успела вглядеться, явился Йоханн и сел напротив. Она изучала черты его узкого, бледного лица, с неожиданно ярким румянцем на щеках — наверное, от жары в клубе. Как всегда, его зрачки были слегка расширены, а одежда, в остальных отношениях стильная, выглядела неопрятной, будто он спал в ней неделю кряду. Он выбрал глазами точку где-то за левым плечом Гвен, по-совиному уставился в нее на минуту, прежде чем спросить со своим невыразительным новоанглийским акцентом:

— Что принесла на этот раз? Лучше бы что-нибудь глиняное и целое. На мне уже черт знает сколько времени висит клиент…

— Тихо! — прервала его Гвен и быстро огляделась. Никто не смотрел в ее сторону, — хотя, подождите-ка, не тот ли англези у бара отвернулся настолько быстро, что мог бы свернуть шею? Теперь он облокотился на стойку бара, поза выглядела непринужденной. Она следила за ним краем глаза, пока разговаривала с Йоханном. — Я не могу перечесть всех законов, которые нарушаю, встречаясь с тобой здесь. Ты можешь хотя бы не орать?

Глаза Йоханна расширились от такого нахальства. Он изучал ее несколько мгновений, затем встряхнулся, пожал плечами и выдавил из себя улыбку:

— Извини, детка, меня занесло. Здесь прямо конец света, скажу я тебе. Ну, что ты мне принесла?

Смягчившаяся от его тона, она вытащила свои ценности, позабыв об англези, музыке и клубе вообще. Гвен нынешняя, сидевшая в баре «Латунная Лошадь», в сотый раз прокляла себя за тот момент неосмотрительности.

Йоханн прервал ее на половине списка.

— Эй, малыш, это все звучит клево, но ты могла бы мне кое-что показать? Я бы хотел взглянуть на товар, прежде чем заключать сделку, — он похлопал по пиджаку там, где обычно носил бумажник. Такое его отношение всегда забавляло ее. Задиристый придурок мог посреди ночи пройти через опаснейшую часть любого города мира и не продемонстрировать ни капли озабоченности тем, что само его присутствие кричит «Добыча!» луне, звездам и любому хищнику на улицах. Еще забавнее был тот факт, что он, похоже, ни разу не влетал из-за этого. Вот ведь черт.

Она придвинула к нему зеленую дорожную сумку. Позволила открыть ее. Ей не хотелось, чтобы ее застали с поличным со всем этим дерьмом в руках, но и уйти Йоханну она тоже не собиралась позволить. Ей нужны были деньги. Йоханн выглядел вполне довольным безделушками, и протянул ей пакет, набитый 100-долларовыми купюрами. Этот придурок янки хотя бы обеспокоился насчет обмена денег, чтобы расплатиться со своими преданными воришками.

Очевидно, удовлетворенный сделкой, Йоханн поднялся, закинул сумку на плечо и направился к выходу. Брюнетка — ее Гвен видела уже

раз десять, но не была с ней знакома — догнала Йоханна на полпути, и парочка вышла из клуба в теплую средиземноморскую ночь.

Неделей позже, уже в Лондоне, Гвен получила письмо от декана Веллесли. Послание требовало немедленной встречи и мало что объясняло, хотя у нее осталось четкое ощущение, что автор хотел получить ее голову на блюде.

Декану Веллесли было хорошо за 50, вероятно, ближе к шестому десятку. Его возраст даже добавлял внушительности его внешнему виду. Слухи, ходившие по колледжу, утверждали, что он может в момент пригвоздить взглядом самого неисправимого студента, лишь приподнятой бровью выразив при этом свое неудовольствие. И все же, несмотря на эти истории, Гвен не смогла подготовиться ко всей силе гнева Веллесли, который обрушился на нее в ту самую секунду, как она вошла в его кабинет.

— И о чем вы только думали, доктор Брэнд? — ударение на звании «доктор» четко давало понять, что он не считает его почетным.

Потерявшая дар речи, Гвен могла лишь потрясти головой. Декан вряд ли заметил ее реакцию, он продолжал метать громы и молнии.

— Оксфорд является самым престижным университетом Англии. Он существует, чтобы обеспечить молодежи каждого поколения наилучшие возможности для образования, для улучшения их жизни и карьеры, — он сделал передышку, сверля взглядом ее череп.

Гвен кивнула, строя подозрения.

— Да, сэр, — она вздохнула и уже открыла рот, чтобы спросить, что произошло, но декан опять сорвался.

— Оксфорд существует не для того, чтобы обеспечивать мелких преступников полем деятельности для практики их нелегальной деятельности. Уж не думали ли вы, что этот университет просуществовал и подтверждал свою репутацию столько времени, выращивая негодяев? — он повышал голос до тех пор, пока от последнего слова в буквальном смысле не затряслись стекла.

— Нет, сэр. — Гвен поняла, что декан прознал про ее дела с Йоханном. Но как?

Ответ прибыл несколькими минутами позже. Декан отвернулся от Гвен и проговорил в интерком:

— Мисс Воллейс, пригласите юношу в кабинет, — он едва дождался подтверждения и махнул рукой в сторону Гвен, призывая ее к молчанию прежде, чем она задала вопрос.

— Все прояснится тотчас же, хотя, уверен, вы уже знаете, почему вы здесь.

Когда дверь открылась, Гвен застыла. Молодой человек, стоявший в проеме, звался Эдвардом Тэйлором и был ее научным ассистентом по троянским раскопкам. С внезапным холодком она осознала, что именно его она видела в ночном клубе в Кумкапи. Декан предложил Эдварду сесть — хотя Гвен этого удостоена не была.

— Ну, Мистер Тэйлор, — сказал Веллесли более спокойным тоном, — можете ли вы повторить для доктора Брэнд то, что сказали мне несколько дней назад?

Сердце Гвен ухнуло куда-то вниз, когда Эд — а она считала его другом — предъявил фотографии украденных материалов и описал ее свидание с Йоханном как обмен товара на деньги. Эд также вытащил записку, посланную ей Йоханном, чтобы договориться о времени и месте встречи — сама по себе она не представляла опасности, но в сочетании со всем остальным…

Веллесли устремил свой почти осязаемый взгляд на Гвен.

— Ну, юная леди, вы можете сказать что-нибудь в свое оправдание? Но прежде чем вы начнете, вам следует знать, что я распорядился нанять сыщиков, чтобы проверить утверждения мистера Тэйлора до того, как вызвать вас сюда. Подобные обвинения, выдвинутые против кого-то с нашего факультета — даже столь молодого, как вы — и так очень серьезны. У нас есть доказательства ваших краж с археологических разрезов с самого начала вашей археологической карьеры. Я опасаюсь, что вы рисковали не только вашим профессиональным статусом, но и репутацией всей нашей альма-матер.

Гвен выпрямилась и встретила взгляд Веллесли.

— Да, декан, у меня есть что сказать, — если уж он мог позволить себе пользоваться званиями в качестве оружия, это разрешено и ей. — Я сделала это. Что мне еще было делать? Я не могу прожить на ту милостыню, которую в этом университете называют заработной платой. Возможно, если бы столь древний и уважаемый Оксфордский университет платил мне столько же, сколько получает любой профессор-мужчина, я не была бы вынуждена искать альтернативный источник дохода. Однако же, я не совершила никакого преступления на английской земле. Мой юрист свяжется с вами в ближайшее время.

И, прежде чем Веллесли или Тэйлор смогли остановить ее, она вылетела из кабинета, захлопнула за собой дверь и понеслась к своему автомобилю.

Она доехала до площади Пиккадилли, потратила несколько минут в поисках места для парковки. Ее не заботило, где, она просто медленно ехала, пока не нашла подходящее место. Она и не думала звонить юристу, зато очень хотела поговорить с Йоханном. этот ублюдок втянул ее в эту передрягу, он же был способен ее вытащить. Она не могла поверить ни на минуту, что не загремит в тюрьму, только не без помощи.

Она не смела возвращаться в свою квартиру или в свою машину. Первым номером в списке стояло позвонить Йоханну и выложить ему всю ситуацию, не обвиняя его, и договориться о встрече. Вторым номером было — продолжать перемещаться, пока Йоханн не сможет состыковаться с ней. Она набрала номер и стала ждать, живот мутило.

— Алло, — послышался голос Йоханна на другом конце провода.

— Слушай, ты, американский придурок. Мне нужна помощь. Мой начальник сказал, что все про нас знает, и уже связался с полицией, я знаю. Наверняка объявят меня в розыск. Если не поможешь, я выложу им все, что знаю…

— Эй, эй, притормози, детка. Насколько глубоко ты завязла в этом дерьме?

— Могу и тебя утопить.

— Ну ладно тогда. Я найду тебя так скоро, как смогу.

Они договорились встретиться в баре «Латунная Лошадь». И вот она сидит здесь, накачиваясь шотландским виски, — не самый блестящий шаг после двух бессонных суток, но она так устала убегать.

Йоханн приехал в бар, опоздав на четыре часа. Гвен только что отбилась от второй попытки отправить ее домой со счетом с двойными цифрами. Янки был в своем невозмутимом настроении.

— Ну, что я могу для тебя сделать — срань господня, сколько ты в себя влила?

Гвен посмотрела на стакан.

— Все.

Йоханн широко улыбнулся.

— Ну, по крайней мере ты интересно провела время. Ну, пойдем? Я приготовил комнату в Ройал Гарден. Для моих дам — только лучгее, — он помог Гвен подняться на ноги. — Когда ты влипаешь, ты это делаешь на всю катушку, а?

Она промямлила что-то в ответ, усталость и алкоголь уносили ее за грань членораздельной речи. К тому времени, как Йоханн усадил ее в свою взятую напрокат машину, она вырубилась.

Она очнулась в скором времени на самой удобной кровати, в какой она когда-либо спала. В полусознательном состоянии она чувствовала, что Йоханн — а кто еще? — делает что-то, отчего ей становилось хорошо — лучше любого виски и любого секса вместе взятых. Она бы вернула его к задаче, которая перед ним стояла, если бы только смогла перестать таять на матрасе. Она скользнула назад, в забытье, осаждаемая снами, измученная паранойей последних двух дней.

Она проснулась окончательно где-то хорошо за полдень. Лучи солнца светили сквозь раздвинутые занавеси, били ей по векам дурным низким ритмом. Она силком раскрыла глаза, несмотря на переполнявшую голову боль. Она чувствовала свои миндалины, и вкус ей не нравился. Она повернула свою болящую голову и увидела записку на подушке рядом, написанную аккуратным почерком:

«Никуда не уходи, не вызывай обслуживающий персонал.

Я оставил тебе еду и питье на день. Вернусь вечером, и мы уедем.

Целую,

Йохан.»

— Чудесно, — пробормотала она. — Заперта в отеле рядом с Кенсингтонским дворцом, при том, что куча полицейских уже прочесывают улицы в поисках меня.

Она встала с постели, задвинула шторы, выключила весь свет и заглотила столько воды, сколько смогла. Твердая пища была ей неподвластна.

— Какая же я дура. По какому-то чуду биологии она умудрилась задремать до вечера.

Йоханн разбудил ее несколькими часами позже, в кои-то веки вовремя.

— Прости, я вынужден был тебя оставить. Ты скоро поймешь, почему, — он помог ей сесть в кресло. — Я надеялся отложить этот

момент, по крайней мере до тех пор, пока я не смогу все это объяснить, но раз уж события так напряженны, то единственный способ, которым я могу тебя вытащить из Лондона… короче, что бы ни пришлось делать, что бы ни происходило, не паникуй.

Гвен открыла рот, чтобы возразить, но весь ее пыл внезапно исчез. Она знала, что Йоханн каким-то образом погрузил ее в сон, но не могла собрать сил, чтобы бороться с ним, да и вообще двигаться. Ей даже не хватало энергии осознать свой испуг.

Малая часть ее сознания оставалась настороже, несмотря на остатки похмелья и то, что подавляло ее душу. И эта часть видела, как идеальные зубы Йоханна выросли до пугающе острых клыков. Этот кусочек ее разума кричал о проклятом убийстве, когда Йоханн погрузил эти зубы, больше напоминающие ножи, в ее горло. Она впала в обморочное состояние, когда он быстрыми глотками выпил ее кровь до дна. Она едва почувствовала слабое чувство удовлетворения, пробуждающееся в жертвах, когда их съедают, до того, как вырубилась окончательно.

Гвен стояла на равнине, вдали возвышались горы, тяжелые облака скрывали звезды. Вдали вспыхнул красный свет, будто в поисках чего-то. Он был не столько цветом, сколько эмоцией — сильным гневом, перемешанным с ненавистью, бьющей из столь сильного источника, что была заметна невооруженным глазом. Она знала, что не может позволить источнику найти ее, но места спрятаться не находила. Она повернулась, чтобы бежать…

Йоханн прижал свое запястье ко рту Гвен, вымазав ее лицо густой, холодной жидкостью, которая обожгла ее горло, как не смогло бы никакое виски, и слегка облегчила голод, пожиравший все ее существо.

— Пей, черт тебя побери.

Она сглотнула большой клубок, скопившийся в ее глотке, пока она была без сознания, и стала пить, неспособная думать о чем-либо еще.

Она продолжала пить, пока голод не сократился до подконтрольного уровня и ее разум вернулся к рациональному мышлению. Тогда она отдернула голову от его запястья, пристально посмотрела на него с минуту, а затем залепила ему пощечину изо всех своих сил.

— Ты, грязный американский ублюдок! — она задохнулась, и пришлось сознательно втянуть в себя побольше воздуха. — Какого черта взбрело тебе в голову?

Ее ноздри подрагивали, он издал возглас раздражения, перед тем, как заметно обрести над собой контроль.

— Я спасаю тебя от тюрьмы, как ты и просила, — каждое слово он бросал, словно это кинжал. Кровь струилась из уголка его рта, там, где его кожу задело одно из колец Гвен. Он вытер кровь тыльной стороной ладони, и какой-то миг смотрел на нее, а затем слизнул начисто.

Гвен стояла рядом, ее трясло от ярости.

— Что ты со мной сделал?

Она не чувствовала биения своего сердца и не озаботилась пощупать пульс.

— Я хотела пожить где-нибудь, откуда меня не смогли бы экстрадировать, а не стать мерзким извращенным… что бы это ни было!

Йоханна вдруг охватило сомнение, верным ли был его поступок, но он пошел в атаку.

— Слушай, я могу понять твой гнев. Я имею в виду, однажды кто-то сотворил то же самое и со мной. Ну, в любом случае, нам нужно подкормить тебя — некоторая поддержка, чтобы ты не потеряла контроль и не начала перегрызать глотки. Вызови прислугу.

— И что заказать? Мясо под соусом тартар?

— Не имеет никакого значения, хочешь ли ты этого посыльного, но убивать ты его не должна. Мне нравится эта гостиница, и я хотел бы сюда вернуться.

Она рассмеялась.

— А может, я убью его, — затем остановилась, удивленная своим словам. — Нет. Подожди. Здесь что-то не так.

— Хорошо, я вызову прислугу, — Йоханн направился к телефону, но Гвен его опередила.

Подмигнув, она сказала:

— Я займусь этим, как ты мне и сказал, — она подняла трубку и набрала номер. — Какое самое дорогое блюдо в меню?.. Из чего оно состоит?.. Отлично, я закажу порцию. И добавьте ваше лучшее вино, пожалуйста, — положив трубку, она прищурилась.

— Уверена, ты можешь себе это позволить.

Ожидание било по нервам Гвен и раздражало Йоханна. Когда коридорный наконец принес блюдо, Гвен быстро метнулась из своего угла и вцепилась бедному парню в горло. Она убила бы его, утонув в своем голоде, пронизывавшем ее тело и душу, если бы Йоханн не оттащил ее.

— Зализи рану, — прошипел он. Она послушалась, слишком отупевшая, чтобы возражать.

Как только ошарашенный коридорный покинул номер — с солидными чаевыми и извинениями от Йоханна за поведение его «нездоровой жены» — американец повернулся к Гвен.

— Нам нужно уходить прямо сейчас — мы не можем позволить, чтобы Королева Анна нас здесь сцапала. Особенно после этого маленького происшествия. Я договорился о перевозке на эту ночь. Живей.

Гвен, подавленная слишком большим количеством сверхъестественных сюрпризов на один вечер, все еще ощущавшая человеческую кровь на губах, не смогла набраться с силами, чтобы возразить. Она просто последовала за Йоханном в ночь, в новую жизнь, уже ожидавшую ее.

Глава 1
Общепринятая ложь

ИСТОРИЯ, n. *Сообщение, по большей части, являющееся ошибочным, о событиях, по большей части не имеющих важности, донесенные до нас правителями, по большей части являющимися мошенниками, и солдатами, по большей части являющимися глупцами.*

—Амброз Бирс, *Словарь Сатаны*

Окей, это то, что ты хотел и все, что у меня получилось раскопать. Огромное спасибо за то, что отправил нас в середину Индии, где все чокнутые китайские и индийские Сородичи жаждут нашего витэ.

Мы нашли убежища, о которых ты нам говорил, и выкопали оттуда все журналы и артефакты. Джон и я перевели их в вонючей комнате отеля в Калькутте, пока какая-то двинутая котерия, называющая себя Цветами Костей, искала нас в двух сотнях милях к югу. Не могу обещать, что хоть какая-то часть этого текста ответит на твой вопрос или, по крайней мере будет иметь какой-то смысл, но могу поспорить, что из него вышел бы отличный летний блокбастер. Ну, знаешь, из тех, что совсем уж раздутые. Мы могли бы снять Арнольда как Запатасуру, круче чем дьявол ублюдка, который просто не может оставаться мертвым. Дрю Диаз – или какая-нибудь другая голливудская шлюха – могла бы играть его любовницу, прародительницу Гангрел, воткнувшую ему нож в спину.

Мы нашли части «Караваланиша Врана», хоть и не полную копию. Следы направили нас к горе в Пакистане, но когда мы пришли туда, она выглядела как сущий ад. Что-то взяло весь ландшафт и превратило его в стекло. Джон видел, как в горе пробегала трещина. Ничего полезного мы там не нашли, а просто торчать нам там не особо хотелось. Клянусь, что-то наблюдало за нами все это время. Что-то неприятное.

Если хотя бы половина этих записей правдива, я хочу свалить из этого мира прямо сейчас.

Заметка о датах: если что-то случилось до Бронзового Века, у меня проблемы с точной хронологией. Эра Еноха и «Караваланиша Врана» просто не существует в календаре. Моя лучшая теория – где-то между 10000 и 6000 до Рождества Христова, но у меня нет каких-либо доказательств, чтобы обосновать ее. Хочешь точности – можешь прийти сам и посмотреть. Я слишком занята тем, что придерживаю культю своей откушенной руки после нападения летающей головы со всеми висящими из нее внутренностями, и надеюсь, что она заживет.

«Караваланиша Врана»: Пометки

Ты читаешь это историю и думаешь: «А что же за чертовщина эта «Караваланиша Врана»?»

«Караваланиша Врана», в переводе – «Раны Меча Ночи», это эпическая поэма о возникновении и ранних годах клана Равнос. Тут есть кое-какие моменты, которые можно считать фабрикацией и сказками, особенно когда автор пытается оправдать существование Равнос и их святой миссии. Также это является базисом для Пути Парадокса, кодекса поведения Равнос, который видит Обращение как вложение долга, а не предлога для того, чтобы объявить юрисдикцию на жизнь и смерть только потому, что Обращенные пьют кровь.

Все свидетельства указывают, что Равнос верили, что Запатасура сам(-а/-о) написал исходный текст, но все Сородичи хороши на ложь. Я подозреваю, что настоящим автором был ныне забытый старейшина, у которого было много по части времени и поэтического таланта и мало по

части разума. «Караваланиша Врана» могла быть основана на ранних историях о наших истоках или же это просто был бред, высосанный из пальца каким-нибудь престарелым ублюдком, которому нужно было удерживать своих детей в строю.

Сейчас сложно сказать. Существующий текст является лучшей стартовой точкой, которая у нас есть. Несмотря на мое здравое суждение, я верю в него. Это просто… кажется правильным.

Лексикон

Книга клана Равнос представляет некоторые термины, ранее неизвестные другим книгам из линейки Вампиров. Многие из них произошли из языка хинди, но их использование среди Равнос может отличаться от оного среди смертных. Другие берут свои истоки из цыганского языка.

Александриты: линия крови Равнос, ранее центрировавшихся в Египте, ныне разобщены.

Асуратизайя: «Бессчетные демоны», так Равнос называли сиддхи после их падения.

Баширитыы: линия крови Равнос, члены которой были апокалипсические христиане. Большая их часть присоединилась к Шабашу.

Брахманы: одна из первичных джати Равнос. Брахманы имели «дар ясновидения» и могли воспринимать мир самыми странными путями. Известны своими способностями к пророчеству.

Вайшья: джати Равнос, обычно занятые взаимодействием со смертными и прикрытием каких-либо свидетельств о существовании Сородичей.

Джати: индийское слово, означающее «каста». Среди Равнос оно обозначает линии крови. Среди индийских Равнос линия крови и каста считаются одной вещью.

Запатасура: прародитель Равнос. Это более титул, нежели имя, и он переводится как «Проклятый Монстр».

«Караваланиша Врана»: «Раны Меча Ночи». Эпическая поэма об истории клана Равнос в Индии. Большая ее часть является метафорической или аллегорической и может иметь лишь небольшое отношение к реальным событиям. Запатасура считается ее автором, но, скорее всего, несколько Равнос внесли свою часть работы в свое время.

Кумпания: путешествующая семья или компания рома. Иногда описываемые как цыгане, эти компании могут укрывать некоторых Сородичей.

Кшатрия: эта джати ассоциируется с войнами и лидерством. Они вели войну с асуратизайя на протяжении миллениума.

Майапарисатья: майа переводится как «иллюзия», а парисатья означает «правда». Это ссылка на «парадокс», как в Пути Парадокса. Также это слово иногда используется для обозначения самого Пути или Химерии.

Пури Даэ: Брахманы, путешествовавшие на запад вместе с рома. Это слово исходит из цыганского и означает «старая женщина».

Свадхарма: предназначение индивида, смысл его существования.

Сиддхи: сверхъестественные существа, которые должны были охранять человечество от сил демонов. Они не сумели выполнить свое задание и сами стали демонами, что навлекло на них проклятье.

Судра: обычно это слово означает «гуль», но у него есть и другие формальные значения.

Фаэдимиты: линия Равнос-мечтателей, исчезнувшая после формирования Камарильи.

Чандала: одна из джати, хоть они и не всегда являются Равнос. Эта джати состоит из отбросов и Каитиффов и считается нечистой.

Шилмуло: Сородич.

Индийские Записи

Эти записи были добыты из полудюжин убежищ, предположительно принадлежавшим старейшинам, которые были уничтожены во время Недели Кошмаров. Истории из Америки и Европы описывают Равнос входящими в Безумие, подвергаемыми диаблери или Окончательной Смерти. Однако старейшины Равнос не проявили насилия или даже сопротивления. То, что от них осталось, судя по всему было там, где они стояли (сидели или лежали). Что-то выпило все витэ из их тел.

Мы сожгли каждое тело, которое мы нашли и развеяли по ветру то, что осталось от тех, кто не смог сохранить целостность своего тела после Окончательной Смерти.

Марсия Фелиция Лициния

Века назад, старейшина Равнос Марсия Фелиция Лициния, дитя Фаэдиме, дитя Маржавашти Кали, дитя Запатасуры (по крайней мере, так она подписалась) собрала информацию об истории Равнос и их линиях крови. Ее журналы указывают на беспокойство о прибытии Равнос вместе с кочевыми Равнос и их надменность – даже враждебность – к Равнос, уже закрепившимся в Европе. Большая часть этого текста исходит из записей Марсии.

Лоренс получил записи в посылке от анонимного источника. Я не могу поручиться за точность записей Марсии (некоторые кажутся совершенно невероятными) но я все равно добавила их ради хоть какой-то полноты. Ее история заполняет те дыры, которые не может заполнить никакой другой индийский текст, особенно о тех частях, которые относятся к делам Равнос после того, как они покинули Индию. Я, конечно, не могу утверждать, что была там, когда все это происходило, так что, может быть, мой современный разум просто не может понять то, что она описывает. Может быть, те, что постарше меня, могут подтвердить или оспорить достоверность некоторых из этих инцидентов… упс, нет, не могут. Они все мертвы. Мы можем никогда это не узнать, но ты все равно прочитай.

Демоны и мертвецы

Согласно Ранам Меча Ночи, впервые Равнос появились в Индии, когда группа ангелов-стражей предали их долг и использовали свои силы

для того, чтобы распространять войну и тиранию. Эти существа, называемые сиддхи, были вызваны к богам, чтобы встретить правосудие. Сиддхи были обвинены в убийствах и использовании своих сил для осушения жизней людей, которых они должны были защищать. Они забыли о своей цели – сражаться с демонами, вторгнувшимися в мир смертных.

Боги прокляли сиддхи, отняв у них божественное дыхание и сделав их единым с тьмой. Этих существ назвали асуратизайя, «бессчетными демонами». Так как боги не могли забрать всю силу сиддхи, не навредив миру, они решили создать баланс. Они призвали душу человека, которому преступления асуратизайя навредили более, чем любому другому и сказали ему, что ему будут дарованы силы его мучителей, которые помогут ему найти и уничтожить их всех. В отличие от асуратизайя, этот человек был бы способен создавать других существ, подобных себе, которые содействовали бы в его борьбе. К сожалению, настоящие демоны увидели, как избранный воин богов вернулся на Землю, и передали его секрет асуратизайя. Падшие ангелы не смогли научиться Обращать, но с этим знанием Обращение и не было им нужно.

Некоторые боги боялись, что их избранник обернется против них, как в свое время сделали сиддхи, и прокляли его. Боги огня и солнца в особенности презирали это создание, так как он черпал жизнь не из тепла, но из смерти. Верховное божество провозгласило, что их избранник не будет носить настоящего имя и что он будет известен как Запатасура или анафема, как и демоны, с которыми он сражался. Мне стоит уточнить, что ни Запатасура, ни асуратизайя никогда не были указаны как настоящие демоны, несмотря на значение слова асура. Демоны жили отдельно от этого мира и пытались не то поглотить, не то повелевать им. Асуратизайя были зверьми, которые подражали демонам, и создание Запатасуры можно просто суммировать как «чтобы поймать вора, нужен вор».

Боги даровали своему вундеркинду способность командовать животными, переносить ужасные физические тяготы и прямо манипулировать майа. К сожалению, его мертвецкая натура частично подтверждала опасения богов. Запатасура завидовал живым и брал от них гораздо больше, чем ему было необходимо для выживания. Он передал этот голод своим детям, и, впоследствии, всему клану Равнос.

Мне хотелось бы подчеркнуть кое-что: асуратизайя были кровососущими демонами, поднятыми из мертвых и кормящимися живыми. Звучит знакомо? Так и должно быть! Так называемые асуратизайя были всего лишь другим кланом Сородичей. Сначала я подумала о Гангрел, но они упомянуты позже в несколько ином контексте. Мне кажется, что тот, кто писал эту поэму, сам не был уверен в своей правоте. Я также считаю, что Равнос создали нечто, похожее на Шабаш, за тысячи лет до того, как до него додумались Ласомбра и Цимисхи.

Первая кровь

Запатасура Обратил пять раз в первую пару веков своего существования. Может, он Обращал кого-то и позже, но мы не нашли

ничего, что могло бы указывать на это. Все линии крови, которые мы обнаружили, исходят от этих пяти детей.

Первая была известна как Черная Мать. Старуха клана Равнос, ее иногда путают с Кали Ма, индийской богиней смерти, разрушения и конца света. Черная Мать была известна за ее прозорливость и понимание всех слоев реальности и обладала пророческими способностями. Брахманы и Пури Даэ утверждают, что происходят от Запатасуры через нее. Истории говорят, что она могла почуять асуратизайя за сотни лиг, знала самые охраняемые тайны тех, кто были вокруг нее, и имела при себе список всех грешников и святых. После того, как Черная Мать покинула Запатасуру и его войну, тот приказал вычеркнуть ее имя из всех записей (очевидно, они пропустили парочку).

Вторым дитем был Ракшаса, обладавший несравненной способностью к обману. Согласно историям, он мог разгуливать среди могущественнейших асуратизайя без всяких рисков, присосаться к груди тигра и продать воду жаждущей рыбе. Долгое время Ракшаса был правой рукой Запатасуры и разведчиком Равнос, пополняя свои знания о врагах клана. Тем не менее, с необходимостью этой войны он согласен не был и однажды совершил ошибку, озвучив свое мнение при сире. Эти двое устроили схватку, и Ракшаса едва удалось сбежать. Судя по записям из «Караваланиша Врана», он превратился во второго самого ненавистного врага Запатасуры. Тут есть несколько указаний, что он мог быть так называемым «предателем» Эннойи. Согласно другим записям, Ракшаса мог укрываться в Африке или в месте, сейчас называемом Срединным Королевством, где обитают Катаяны.

От Доктора Мэйхью

Я не хочу подразумевать, что Гвендолин не вникает в суть материала, но мой обзор текста не указывает на то, что Ракшаса был Обращен. Одна из сносок говорит: «Ракшаса отпил от витэ Запатасуры», но это могло означать, что он был всего лишь гулем. Конечно, это поднимает вопрос о том, как Ракшаса выживал без крови Древнего. Если он был гулем, это делает его первым из Судра и пошатывает утверждение о том, что Запатасура установил каждую из джати Равнос. Это также объяснило бы способность Ракшасы выдавать себя за не-Сородича.

Третье дитя Запатасуры было более лояльно, чем предыдущие два. Известный как Генерал Чандрапутра, он вел Равнос в битвы против асуратизайя. Он работал с Черной Матерью, которая собирала ему разведданные, которые он, в свою очередь, использовал в разработке своих стратегий. Возможно, он правил городом-нацей Хараппа, пока те не пошли войной на крепость Мохенджо-Даро, принадлежавшую асуратизайя. Джати Кшатрия берет свое начало от Чандрпатуры.

Четвертое дитя, Равана, предположительно выторговал у демонов силу большую, чем он когда-либо мог получить от своего сира. Текст не изобилует подробностями, но тут указывается, что Равана исчез после заключения сделки. Поздние истории описывают его, использующего незаслуженное инфернальное могущество для похищения добродетелей

асуратизайя в попытках подчинить их себе так, как они в свое время подчинили себе его.

Пятое и последнее дитя, Рамессу, основал джати Вайшья. Он наблюдал за смертными в поисках следов деятельности асуратизайя в их рядах и Обращал только торговцев. Со временем и он устал от бесконечной борьбы и отступил на запад, где ему предстояло основать еще одну линию крови, которая ничего не будет знать о Запатасуре и его войне с Восточными Сородичами. Там, Рамессу окружил себя роскошью и титулами, поднявшись выше положения, данного ему на родине.

Ересь Гангрел

Безымянный текст, отдельный от «Караваланиша Врана», описывает создание богами другого неживого монстра. Она названа наиопаснейшей воительницей, предположительно в совершенстве владеющей искусством смены форм ради боевого превосходства над асуратизайя. Когда боги назвали ей плату за существование, она прокляла их за то, что те превратили ее в мертвого зверя, и отказалась выполнять свой долг.

Озлобившись, боги прокляли ее к тому, чтобы «жить среди животных и не находить себе убежища во всем мире». Они также дали ей звериные черты, чтобы ни один человек не был обманут ее внешностью. Текст именует ее Эннойей, а ее потомков – Гангрел.

Последующие предания рассказывают о том, как Гангрел, лишившиеся своей миссии, не могут выносить вида Равнос, которые, как подразумевает текст, никогда не отступали от своего долга. В разные времена Гангрел и Равнос вступали в схватки по малейшему поводу – от границ территорий до предпочтений в кораблях.

«Ересь» Гангрел утверждает, что Гангрел могут искупить свою вину, если осознают свое истинное предназначение и отринут беспочвенную ненависть к Равнос. Истории о таких искуплениях встречаются гораздо реже, чем записи о конфликтах, но текст поощряет обучение Гангрел их свадхарме.

Я бы неплохо заплатила за то, чтобы услышать, что о нас говорят Гангрел.

Енох

Эта повесть пришла в анонимной посылке. Я не понимаю половину того, что тут написано, но все равно перевела ради полноты рассказа.

Это Первый Город, названный Енохом, где Каин Обратил своих детей Еноша, Зиллу и Ирада, которые дали Становление Третьему Поколению. Предположительно в то же время, когда боги сделали из Запатасуры первого Равнос, один из детей Каина Обратил мужчину по имени Драциан, который был первым Равнос. Согласно этой истории, Драциан вломился в убежище Ирада днем, пытаясь обокрасть его. Ирад, разбуженный проникновением, Обратил Драциана в надежде на то, что сможет использовать новое дитя чтобы следить за его братьями и сестрами. Ирад подозревал, что другие неонаты из Третьего Поколения (не каждую ночь услышишь такое сочетание) замышляют заговор против трех членов Второго Поколения и их Сира.

Драциан, в свою очередь, вошел в план как рыба в воду. В сердце своем он был эгоистичным человеком, а его Обращение только усугубило этот недостаток. Он присоединился к кабалу Третьего Поколения, собиравшегося пролить кровь своих сиров, и впоследствии вел атаку на Ирада. Источники не проливают свет на то, был ли Ирад (или Енош с Зиллой) уничтожен, но Потоп – да, библейский Потоп, из-за которого Ной построил свой ковчег – последовал прямо за предательством Третьего Поколения.

Каждый Патриарх был проклят за свое участие в нападении на сиров. Драциан, в наказание за свои эгоизм и недалекость, был проклят никогда не знать утоления своей греховной жажды. В поисках путей, которые позволили бы ему избавиться от проклятья, он последовал на Восток за единственным членом Третьего Поколения, который якобы сумел избежать гнева Каина.

Этот документ также описывает вражду с другим Патриархом – Эннойей. Согласно этой версии, она обвинила Драциана в искушении ее присоединиться к нападению или атаке ее сира – текст не дает ясно понять, в чем именно. Язык слишком уж отличается от других источников и кажется добавлением к основному тексту, возможно – попыткой обновить оный.

Что такое Енох?

Это хороший вопрос. Кроме документов, которые мы нашли, нам не на чем строить какие-либо теории. Имеющийся материал подразумевает, как предлагал Гвендолин, что Енох был первым городом, где Сородичи ходили среди смертных. Другие фрагменты истории Сородичей, которые я видел, гласят, что все кланы произошли из Еноха.

Я нахожу интересным то, что Равнос написали так много лишь для обоснования своего существования как отличающегося от остальных Сородичей. Эти оправдания, по-видимому, обеспечивают причину продолжать рассказывать эту историю.

Я пришел к выводу, что если Енох существовал – а после того, что я видел, я не уверен, что я ставлю это под сомнение – Патриарх Равнос был Обращен в том городе. Любое другое объяснение является лишь попыткой прикрыть тысячелетие войны среди Сородичей.

Мохенджо-Даро и Хараппа

Два города в долине Инд, расположенные на расстоянии 400 миль друг от друга и возведенные 4000 лет назад, соответствуют городам, описанных в найденных нами древних журналах – по крайней мере, таково мое мнение. На них и их культуру, благодаря которой появились эти города, ссылаются несколько раз в «Караваланиша Врана».

Судя по записям, Князья Равнос правили несколькими городами в Индской долине и неподалеку от нее, защищая их от вторжений асуратизайя. Я думаю, что на самом деле это означает, что они защищали свои стада от набегов асуратизайя, а впоследствии так называемые «историки» объявили все это «священной миссией». Я не могу сказать,

находится ли упоминание «Князя» в контексте современных Князей Сородичей или же это означает настоящего правителя города.

Цивилизация в этих местах была описана как весьма продвинутая: люди имели письменность, теологию, водопровод и склонность оказываться прямо посреди войны Сородичей. Война, смею я добавить, тогда не была прикрыта Маскарадом. Описания сражения между Равнос и асуратизайя включают в себя детали невероятных Дисциплин, которые они использовали друг против друга. Реки окрасились в цвет крови; плоть сотен, тысяч солдат была оплавлена, а их кости – раздроблены; в это время даже Солнце покидало небосвод. Если все это действительно было так, то я рада, что эти монстры обратились в пыль. Гм… позвольте мне перефразировать: я надеюсь, что они обратились в пыль.

Конфликт продолжался несколько веков (до 2000 лет, если верить одному источнику, и 500, если верить другому). Он закончился в околоапокалипсической схватке между двумя городами. Генерал Чандрапутра вел свою армию Равнос, гулей и смертных против асуратизайя, которые правили Хараппа. Во время этой битвы оба генерала призвали помощь из другого мира и принудили «свет четырех солнц» сиять над своими противниками, окрасив реки долины в красный цвет кровью тысяч смертных и Сородичей. Последняя битва, судя по всему, длилась год и одну ночь и закончилась, когда Чандрапатра взял голову своего тысячелетнего противника и отправил его душу в самый ужасный из кругов Ада.

Ни один смертный ни в одном из городов не пережил этой войны. Они превратились в два некрополя, населенными душами тех, кто умер, защищая их. Ни один Равнос или асуратизайя возвращался в эти города после того, как закончилась война. Кхм.

Правили?

Нет никаких археологических доказательств того, что упомянутая в текстах бойня в такой короткий срок была причиной падения городов. Я также считаю трудным принять утверждения, что Старцы правили городами в такой манере.

Я не отрицаю того, что война между двумя Старцами могла перейти в такие масштабы, и индийская мифология имеет несколько описаний сражений между различными богами и демонами, рядом с которыми предположительная бойня в Индской долине может показаться бледноватой. Тем не менее, я не уверен, что Сородичи – любые Сородичи – могли открыто править человеческим населением.

Возможно, Старцы собирали своих детей, гулей и других сторонников, которые сражались в битве, а смертные неподалеку служили скотом во время войны или просто бежали с места событий. Но так же возможно и то, что сражение происходило на куда меньшем масштабе, а Равнос просто приукрасили действительность.

Диаспора

Записи описывают Равнос шокированными осознанием того, как их война навредила людям, которых они должны были защищать. На самом

деле они, скорее всего, волновались о собственных задницах и пытались прикрыть глупость этого конфликта красивыми предлогами. Конечным результатом были первые сомнения в Запатасуре и Чандрапутре и их бесконечной жажде войны. Многие Равнос задались вопросом о том, в чьих битвах они сражались, и обычно ответом было «не в наших».

Пятое дитя Запатасуры, Рамессу, просто исчез из своего убежища в одну ночь – и, судя по всему, Черная Мать отказалась помогать каким-либо его поискам. Всего пару веков спустя Ракшаса отвернулся от Запатасуры и, после кровавой схватки со своим сиром, отступил. Черная Мать сообщала Запатасуре, что Равана повернулся к нечестивому могуществу и заключал запрещенные пакты, но он тоже исчез.

Последнее дезертирство произошло во время прибытия Александра Великого в северную Индию. (Я знаю, - изображает циничный вздох, - что появление Александра в нашем рассказе означает, что мы подошли к Настоящей Истории. К сожалению, мне надо будет предупредить тебя не быть так уверенным в этом начале…). После смерти завоевателя его армия вернулась на запад, откуда они пришли, и Черная Мать пошла за ней.

Вместе с дезертирством в рядах детей Запатасуры, поколения помоложе тоже решили покинуть Индию в поисках мест, не так занятых кровавым конфликтом. Они путешествовали на восток и запад, пытаясь найти убежище, в котором они могли не беспокоиться о бесконечных боях с асуратизайя. Сам Запатасура от безысходности впал в торпор, оставляя свой клан Чандрапутре, своему последнему лояльному дитю.

Осознавая опасность массовых дезертирств и крах морали, Старец Чандрпутра пытался реорганизовать клан. Он основал то, что впоследствии станет Путем Парадокса, учением майапарисатйя. Неонатам Равнос внушали доктрины майапарисатья, которые требовали понимания места клана в мире и верности к войне против тех, кто этого места не знает. Разумеется, под это описание подходили асуратизайя.

Рамессу

Рамессу появляется в документах за авторством Марсии Фелиции Лицинии, присланных нам в предыдущей посылке, и да, я знаю, что ее имя не соответствует римским традициям. Можешь сказать ей, что она облажалась.

Рамессу был могущественным старейшиной, веками обитавшим в Египте и Обращавшим тех, кто впоследствии станут известными как Александриты. Эти Равнос Среднего Востока путешествовали по всему известному тогда миру, как в одиночку, так и с присоединившимися к ним позже рома. Незадолго после достижения Египта, Рамессу отобрал немалый кус от территории Сетитов, которые, в свою очередь, пытались выбросить его оттуда. В то время Сетиты были слишком заняты сражениями с кланами тамошних Люпинов и никак не могли эффективно распределить ресурсы для борьбы с обоими врагами, так что когда Рамессу укоренился в Египте, Сетиты предложили ему альянс против оборотней.

Со временем, Рамессу потерял себя в воспоминаниях о былом, отрицая окончание времени Династического Египта. Судя по всему, он создал «аутентичный» Египетский двор, переживший Ренессанс – и это несмотря на периодические впадения в торпор. Хоть я и хочу отбросить эту деталь как предположение (или доказательство безумия Рамессу), я видела достаточно других записей, написанных теми, кто говорит о себе, как об Александритах, что подтверждает эту часть рассказа. Наверняка какое-то далекое убежище содержит в себе богатство королей и кучку мертвецов, которые могли бы его потратить – хоть если бы и для того, чтобы досадить мне.

Ракшаса

Ракшаса, согласно всем свидетельствам (не то чтобы их было много) отправился на запад Африки, Обратив по пути нескольких детей. Он позаботился о том, чтобы обучить их, но не оставался с ними надолго – декада или две максимум. По крайней мере четыре линии крови из Северной Африки утверждают, что происходят от трикстера без имени или дома, предупредившего их о грехах отца его и наказавшего готовиться к времени, когда «наш сир обратит свой гнев против нас и уничтожит мир». Последнее свидетельство присутствия Ракшасы в Африке датируется примерно 1000 годом от Рождества Христова.

Если не Ракшаса, то кто?

Записи об основателе африканских линий крови действительно во многом совпадают с тем, что мы знаем о Ракшасе. Но если – как я упоминал ранее – он был гулем, то как он мог Обращать других Равнос? Я подозреваю, что «трикстер» в данном случае – это Рамессу, а некоторые записи просто путают их друг с другом – или же записи, ведомые ложными заключениями, ссылаются на одного вместо другого. В моем мнении, это звучит характерно для «трикстера». Альтернативный вариант – трикстером было незадокументированное дитя Запатасуры или представитель последующих поколений.

Гвендолин имеет привычку говорить о своих предположениях с абсолютной уверенностью, несмотря на то, что мы обсуждаем вещи, в которых почти ничего не знаем. Она сама по себе парадокс – сомнение, питаемое уверенностью. Держи это в уме, когда будешь читать ее тексты.

Черная Мать

Черная Мать была во времена Александра Великого, и, видимо, знала о его прибытии в Индию заранее (слухи? Пророческий дар? Кто может знать?) и наблюдала за его прогрессом, в то время как он вел свои армии на ее родину. Она Обратила одного из солдат Александра и следовала вместе с ним в Европу. Черная Мать потратила несколько веков на то, чтобы пересечь ее, закончив свой путь в Южной Галлии. Последние слухи о ней утихли 2000 лет назад, во время пика славы Римской Империи.

Равана

Если судить по слухам, то Равана, находясь на службе инфернальных сил, вел сотни асуратизайя к их гибели, обещая им славу и могущество, которые они никогда не получили бы в другом случае. Согласно одной апокрифической записи, Равана связался с Зарапатасурой, предлагая ему власть, затмевающую даже ту, что могли бы дать ему боги. Равана утверждал, что мог ходить под солнцем и наслаждаться удовольствиями смертных. Зарапатасура удариил его, но длань Патриарха прошла сквозь воздух. Смех Раваны медленно затихал, пока Зарапатасура обдумывал его предложение и то, что оно могло означать. Незадолго после этого он лег в свой первый продолжительный торпор.

Древний Мир

Александриты Рамессу разошлись по всей Северной Африке, южной Европе и Малой Азии, и, по меньшей мере, двое-трое из них участвовали в великом эксперименте Бруха, Карфагене. Большинство старались избегать контактов и конфликтов с другими Сородичами, предпочитая сохранять свою свободу движения через незаметность, а не страх или уважение.

Дети Черной Матери скрывались среди римлян. Их было мало, но они были в хороших отношениях с Тореадорами и Малкавианами, и эти три клана были самыми развращенными Сородичами той эры. Со временем эти Равнос стали известны как Сибариты и основали Путь Парадокса, который заработал клану лишь недоверие и даже ненависть к ним (впрочем, предрасположенность клана к своим грехам тоже могло иметь к этому какое-то отношение). Старейшие Сибариты, тем временем, играли в игру, в которой они все, по очереди, выдавали себя за основателя линии крови. Иногда они утверждали свое родство с какой-нибудь видной исторической фигурой – или, если им было особенно скучно, выдавали себя за эту фигуру сами. Эта игра служила для сохранения наиболее могущественных старейшин, так как ни один Сородич не знал, на кого именно ему следует смотреть.

В Индии, Чандрапутра создал новый порядок, обязывая всех членов клана сражаться с асуратизайя. Разузнав пару вещей о психологии Сородичей, он соединил философские риторики с призывом к эгоистической натуре Равнос. Другими словами, он убедил клан, что в их же интересах было сражаться с врагами, а не убегать от них в неизвестное.

Военному настрою помог свежий приток асуратизайя из Китая, которые, судя по всему, считали своей святой обязанностью очистить Индию от влияния Сородичей. В то же время, Сородичи других кланов – по большей части, Гангрел, Ласомбра, Малкавиане, Цимисхи и Вентру – прибыли в Индию, скорее всего, по пятам следуя за армией Александра. Некоторые новоприбывшие заключили с Равнос союз против Восточных Сородичей, а со временем какая-то их часть и вовсе обратились к философии и космологии Равнос. Другие сражались с Равнос и асуратизайя за власть. Конечным результатом была разновидность между индийскими Сородичами.

Заметка на полях – «Караваланиша Врана» полностью основана на мифологии из этого периода, через пару тысяч лет после того, как Запатасура предположительно получил свое проклятие от богов, которым долгое время не приписывали ни одно имя. Не то чтобы я пытаюсь намекнуть на то, что наш прародитель был эгоистичным ублюдком, пытающимся выставить себя в хорошем свете перед кланом, который он создал. Не больше, чем любой другой Сородич, в любом случае. Дай парню божественные силы и он думает, что он безупречен…

Римская Империя

Выдающиеся ночи для Сибаритов! Учения Чандрапутры просочились в Европу отнюдь не случайно; древние Кшатрии пытались распространять учения майапарисатьи в попытках вернуть покинувшие родину, «одичавшие» родословные обратно в Индию. Попытка провалилась с треском. Сибариты взяли учения и сплели из них поддержку для философии беспрепятственного потворства своим желаниям. Для них Путь Парадокса стал предлогом делать то, что им хочется, где им хочется, когда им хочется на том, кому не повезло подвернуться под руку.

Конечно, Путь Парадокса не поощрял подобное поведение. Сибариты уже были на их дорожке вниз, к падению. Добавление этического кодекса, оправдывающего их гедонизм, было всего лишь последней соломинкой, которая вела к двум тысячелетиями удовлетворения низких желаний и грехов.

Положению дел не помогло то, что посланники Чандрапутры оказались совращены римскими Равнос, присоединяясь к ним в дебоширстве и грехе. Вскоре они полностью приняли новый Путь Парадокса. Они пили кровь детей, блудили как все еще живущие смертные и приобретали предметы материального комфорта на деньги, которые они крали друг у друга, остальных Сородичей и богатых смертных.

В то же время Александриты прятались в еще более темных тенях, пытаясь избежать репутации, которую приобрели их более публичные собратья, а одна из их старейшин, Фаэдим, устанавливала свою власть в Галлии. Это действие привело к конфликту с уже присутствовавшими там Вентру и Гангрелами – последние не были особо обрадованы прибытием Фаэдим и ее растущим влиянием. Одним из немногих благоприятных эффектов присутствия Фаэдим была ее (и ее детей) практика уничтожения Сибаритов, которые вторгались на их территорию. Эти убийства не были актом благотворительности – сир Фаэдим лишь желала, чтобы ее никто не тревожил в торпоре. Не очень ясно, почему она видела других Равнос – даже учитывая то, что это были декадентные Сибариты – как угрозу. Мне следует уточнить здесь, что запрет Пути Парадокса на совершение диаблери над другими Равнос был добавлен гораздо позже, скорее всего, являясь работой старейшины, которому надоели попытки выпить его.

Путь Парадокса

Римский Путь Парадокса – это довольно странная штука. С одной стороны, он поддерживал духовную чистоту. Но в то же время его приверженцы могли достигнуть такой чистоты только через диаблери, воровство и убийства. Догматы Пути рассказывали о другой истории о создании Запатасуры и изгнании Драциана. Было сказано, что Патриархи одной лишь силой воли заставили себя существовать. Сформировавшись, они осознали, что мир полон энергии, так что они начали поглощать ее для личных целей. Последний Патриарх, созданный так же, как и другие, поклялся остановить остальных и предотвратить превращение мира в неизменное, скучное место, где нельзя предаться веселому времяпровождению вроде каннибализма или безостановочной жажды крови.

Было сказано, что единственный способ остановить этот духовный стазис, это поддерживать энергию в движении – высвободить ее. Это значило, что могущественные вампиры должны были быть уничтожены, желательно через диаблери. Конечной целью этого Пути была Геенна, в которой Патриарх Равнос с помощью его верного клана уничтожил бы других Патриархов.

Я знаю о Равнос из того, что мне довелось прочесть, я знаю своего сира, его сира и парочку других. Не очень много, признаю. Насколько мне известно, ни одному из нас не очень комфортно со Зверем. Вне зависимости от того, пытается ли он заставить нас выпить человека досуха, сойти с ума и убить всех, кто подвернется под руку, или просто стащить понравившуюся безделушку, невзирая на риск. Последний особенно опасен из-за своей тонкости. Каждый второй раз я следую за импульсом и понимаю, что происходит, только после того как все закончилось. Это достаточно, чтобы свести тебя с ума. Но, судя по всему, римские Равнос, потерянные в развратных чудесах Европы, решили обожествлять этот импульс вместо того, чтобы противиться ему.

Баширитy

Знаешь ту рекламу о жевательной резинке? Ту, где один ингредиент смешивается с другим, чтобы сделать лучшую жвачку? Ну так вот, это было что-то похожее, но результат вряд ли был близок к хорошему. Приверженец Пути Парадокса оказался в Израиле, когда новая религия возникла всего за одну ночь. Этот Равнос, Башир, утверждал, что видел Бога – и это было не так уж и плохо, пока не появилось Откровение Святого Джона. Наткнувшийся на это Башир принял Откровение близко к сердцу, где оно перемешалось с философией Парадокса, и решил, что Путь Парадокса возвещал апокалипсис так же, как и Книга Откровения. Башир передал эту доктрину своим детям, те своим, и все это закончилось созданием культа с фанатичным желанием вызвать Второе Пришествие, а вместе с ним и конец всего сущего.

Баширитy были распространены по всему Среднему Востоку и все они получили мощный заряд бодрости к предполагаемому времени возвращения Христа. Они убивали пилигримов, мусульман, евреев и всех остальных, кто, как они думали, может привести их к Второму

Пришествию. В одном довольно любопытном случае один из Баширитов поймал Иерусалимский Синдром и возомнил себя Антихристом.

Но со временем даже самым преданным Баширитам стало ясно, что Второе Пришествие не произойдет по расписанию. Некоторые совершили самоубийство от реализации правды. Другие приняли более расслабленную позицию по отношению как к Пути Парадокса, так и к Писанию.

Средневековье

Клан Равнос прошел через свои последние драматические изменения (по крайней мере, в Европе) во время Средневековья. В течении примерно трех веков укоренившиеся родословные сражались за территорию с теми Равнос, что прибыли вместе с Рома. Записи в индийских журналах, сходящихся с периодом, показывают выросший интерес в Западе и сопротивление Равносской системы джати. Чандала и вовсе решили, что им будет лучше уйти, а не продолжать свои не-жизни как эквивалент западных Каитиффов. Но они ошибались. На западе Каитиффы были уничтожены в ту же минуту, когда их ловили, в Индии же с ними просто обращались как к движимому имуществу.

Равнос Рома

За три сотни лет цыгане постепенно слились с другими европейцами. В некоторых кумпаниях (групп или семей кочевников) были и Равнос. Те, кто называли себя в Индии Чандала, чувствовали себя превосходящим своих западных собратьев, которые загрязнили свою кровь, обращая кого-то, кроме индусов и цыган. Обычные их встречи вели к длительным междоусобицам, уничтожению или конверсии – Чандала не были совсем уж безжалостными и часто использовали тактики метки, кипения (и убийства) смертных родственников и кражи для рекрутирования европейцев вместо того, чтобы сразу же уничтожать их.

Со временем восприятие Сородичей к Равнос как цыган сменилось с «новоприбывшие» к «они всегда были цыганами». Те, кто не были, стали любопытными исключениями.

Чандала, некоторые из которых хотя бы на словах придерживались учению майапарисаться, оказались восприимчивы к Сибаритской версии Пути Парадокса. Сначала они пробовали научить Сибаритов «правильному» пути, но многие – особенно неонаты и служители – сами перешли на их сторону. Те, кому не нравилась индийская структура джати, могли вздохнуть свободно – новый Путь Парадокса стирал все разграничения, и многие молодые Равнос были рады примкнуть к Сибаритам хоть только для того, чтобы избавиться от стигмы «неприкасаемых», которую они носили на родине.

Обработка

Эта традиция появилась еще в Средневековье. Многие европейские Равнос, не совершавшие преступлений, за которые их было принято наказывать, хотели отучить Князей от изгнания Равнос из их доменов или уничтожения их собратьев. Эти Равнос распускали слухи об Обработке,

рассказывая Сородичам об ужасной судьбе Князя Такого-то из Сякого-то-бурга за во-о-он теми горами, который выкинул Равноса со своей территории без причины. За этой историей следовала та, в которой каждый оказавшийся неподалеку соклановец несправедливо осужденного Равноса появился у порога незадачливого правителя и превратил его домен в воплощение ада. С каждым пересказом описания становились все более ужасными, и через какое-то время эти истории оказались правдой. Я не имею понятия, когда произошла первая Обработка, но она была очень эффективной. Князья все также не были рады приветствовать цыган на своей территории, но, по крайней мере, они не пытались выкинуть их ДО того, как Равнос в чем-то провинились.

Короче говоря, Равнос считали, что если они не будут получать минимального уважения, которое оказывали друг другу большинство кланов, они заставят эти кланы пожалеть о снобизме. Возмущенный Равнос посылал зов о помощи и в следующие недели или даже месяцы Равнос делали с городом все, что взбрело бы им в их больные головы. Все знают о нашей склонности к нарушению табу – а теперь представьте дюжину Равнос, каждый из которых на время забыл обо всех границах. Убивая людей и Сородичей на каждом шагу, они крали все, что не было прибито гвоздями, соблазняли жен и мужей, травили хлеб или заражали зерна спорыньей… список можно продолжать до бесконечности.

Подобные тактики не особо помогли Равнос добиться лучшей репутации, но они отлично добивались запугивания всех остальных в то, чтобы подобные вещи никогда больше не повторялись. Поверь мне, эти документы очень ясно описывают, как и почему Князья Долгой Ночи торопились согласиться с Равнос когда их домены превращались в логово греха и беззакония.

Другие

Фаэдимиты достигли своей вершины в Средневековье. Многие потомки Фаэдим решили принять принципы рыцарства, и, хоть они никогда не были особо многолюдной родословной, из всех западных джати именно они обладали наибольшим самоконтролем. Йорйари, небольшая фракция, состоящая из Сибаритов, отказавшихся от кодекса потакания собственным порокам, со временем приняла «чистый» Путь Парадокса, который принесли с собой цыгане. Большинство Баширитов примкнуло к Александрийцам и Сибаритам, некоторые – к Рома, но так или иначе, эта родословная встретила свой конец.

Инквизиция

Все помнят Инквизицию. По крайней мере, многие старейшины помнят – или говорят, что помнят. Не особо хорошее время для того, чтобы быть Сородичем, но не то чтобы когда-то было иначе. Католической церкви удалось раскопать сотни Каинитов и предать их огню – как будто кто-то это спланировал. В любом случае, нам этого тоже не удалось избежать. Равнос были отловлены с такой же легкостью, как и члены других кланов, и те, что путешествовали вместе с Рома, могли быть сданы церкви, как и любой другой (и это только предполагая, что церковь не

видела цыган как проблему и не расследовала их без внешнего вмешательства).

Я не могу сказать, что Равнос никогда не пользовались Инквизицией в своих целях чтобы избавиться от парочки-другой старых врагов – я уверена, что каждый клан делал что-то в этом роде – но подобного рода деятельность нередко обращалась против них самих. Короче говоря, беззаботные времена подошли к концу. Смертные знали, что мы были среди них, и они собирались покончить с этим. Я уверена, что для многих Сородичей Инквизиция оказалась Геенной.

Камарилья

В то время, когда казалось, что ничего уже не изменит ситуацию, появилось несколько смелых амбициозных Сородичей, которые показали остальным, что у них был выбор, что они могли выжить – нужно только сделать несколько небольших жертв. Согласно истории, Сородичи всех кланов были приглашены вступить в новый клуб – Камарилью – и стать частью «всемирного общества Сородичей», что бы это не значило. Признаю, это выглядит неплохо на бумаге, но это ужасно хреновая затея в практике.

Я хочу заметить, что некоторые старейшины Равнос записали о своем опыте в первых конклавах, собранных для определения того, какую форму примет Камарилья. Это верно, что все Сородичи были приглашены, но также верно и то, что Сородичи определенных кланов были приглашены отправляться в ад (тонким намеком или нет). Создатели Камарильи видели ее как клуб для определенных кланов; хоть они и не отказывали другим, те не могли ожидать такого же радушного приема.

Учитывая тогдашнюю репутацию Равнос, я не могу винить основателей Камарильи в нежелании видеть наш клан в их небольшом обществе. Но я не могу не думать: почему ЭТИ семь? В любом случае, Сетиты и Равнос не были особо популярны среди кланов-основателей. Что касается Ассамитов и Джованни… ты не приглашаешь каннибалов в свой дом.

Некоторые скажут тебе, что эти кланы выбрали независимость. Я думаю, что так оно и было, но только из-за отсутствия у них иного выбора.

Век Открытий

Пока Камарилья страдала своей болезнью роста, а Инквизиция замедляла обороты (по крайней мере, в уничтожении Сородичей), европейские нации строили империи. Так как большая часть самой Европы уже была исследована, «цивилизация» отправилась на запад и юг, основывая колонии в Африке, а также Северной и Южной Америке. Разумеется, так как исследование подразумевало путешествия, Равнос не особо отставали.

В сравнении со старейшинами Камарильи и их стальными когтями притязаний на контроль над Европой, высасывающей из континента всю жизнь, так называемый Новый Мир казался невероятно привлекательным местом. Многие Равнос, без сомнения, нашли возможность воспользоваться рождением новых наций восхитительной – и опасной.

Впрочем, независимо от того, как бы плохи дела не шли на фронтирах, находящиеся там Равнос находили свое новое место жительства предпочтительным предыдущему, населенному напыщенными Князьями Камарильи, имевших вес семи кланов за собой. Власти Камарильи вовсе не собирались принимать Равнос с распахнутыми руками только из-за того, что декорации сменились с Европы на Америку. На самом деле, гораздо большее число Князей выказывало желание дать нам хорошего пинка – особенно если при нас не было менторов, Равнос или другой поддержки. Наши цыганские Сородичи имели преимущество, путешествуя в группах, достаточно больших, чтобы Князья не обдумывали идею об их изгнании слишком долго – вместо этого им было просто «предложено» продолжить свой путь.

Все было по-другому в Африке. Равнос жили там с давних времен, соревнуясь в территории с Сетитами, Ассамитами, Носферату и Гангрел, но и там вещи начали меняться по мере того, как колонизация и национальная экспансия обретали силу. Не блеща непредсказуемостью, Камарилья последовала за своими смертными «коллегами» во все концы земли, обретая новые земли вместе с зарождающимися колониями.

Новый Мир

Я хочу прояснить кое-что – мы не такие как Гангрел. Там, где Гангрел пересечет горную цепь, чтобы посмотреть, что на другой стороне, Равнос пересечет ее, чтобы оставить горы на дороге всех своих врагов, оставшихся позади. Я не говорю, что Равнос нарочно заводят как можно больше врагов, но это выглядит практически неотвратимым. Если Равнос в городе, в котором случается что-то плохое, именно на Равнос будет свалена вся вина. Даже когда мы ведем себя как святые, мы попадаем в неприятности, просто находясь в их близости.

Я говорю об этом, чтобы поставить миграцию Равнос в Новый Мир в подходящий контекст. Например, не все европейцы, переселившиеся в Америку, обладали жаждой странствий. Многие просто хотели оставить свое прошлое позади. Мы были рядом с ними по точно такой же причине. Новый Мир не имел Князей-старейшин с установленной веками назад структурой власти и поддерживающих сетей. В лучшем случае, Князья-служители получили свое место всего лишь пару декад назад, и в большинстве случаев были благодарны за любую поддержку, независимо от ее источника.

Большинство Равнос отправились в Америки в поисках доменов, где Князья были просто неспособны иметь те же самомнение и напыщенность, которыми их европейские Сородичи выводят как пот. Заставляет задуматься, что случилось в этом промежутке.

Ренессанс

Во время Века Открытий, Европа прошла через опыт, который позже назовут «перерождение жизни и разума». Прибыл Ренессанс – время артистичной и литературной революции, когда наука и резон начали побеждать различные суеверия. Конечно, эта же эра дала рождение

концепции «божественного права на правление», но, видимо, нельзя получить их всех.

Для Равнос, Ренессанс означал увеличенный интерес в коммерции. Мы питаемся ею – не как Вентру, которые хотят контролировать ее, или Джованни, которые обращаются с ней как с игрой (в которой тот, кто умирает с наибольшим количеством игрушек… скорее всего, все еще трахает свою сестру). Там, где есть торговля, есть грешники, а там, где есть грешники, есть Равнос. Не важно, насколько больное и извращенное хобби ты можешь назвать, я гарантирую, что где-то один из нас пытается довести его до совершенства. Это то, что мы делаем. Большая часть клана удовольствовалась более плебейскими выборами, вроде грабежа на дорогах или пиратства.

Сибариты Ренессанса проводили свое время особенно хорошо. Большинство джати были в процессе присоединения к новорожденному Шабашу, но их значимое количество продолжило играть в аренах, оккупированных ими еще со времен, когда Финикия была нацией. Работорговля было одним из наиболее популярных хобби среди Сибаритов. Европа и колонии сделали обращение в рабство менее «цивилизованных» членов других расовых групп расцветающим бизнесом. Конечно, Сибариты были не единственными Равнос, участвовавших в работорговле. Некоторым пришла в голову замечательная идея – продавать своих смертных родственников, что, в общем-то, не было особо необычным поворотом отношений между шилмуло Равнос и смертными цыганами. Это не было самой распространенной тактикой; в основном, это происходило в Восточной Европе, но там она укоренилась на долгие века.

Шабаш

Одной из наиболее популярных ниток в клубке этики, путей и философии является концепция свободы – необычный или, может быть, необычно подходящая тема, учитывая то, что клан Равнос (во всяком случае, в Индии) использует непоколебимую социальную структуру, аналогичную системе индийских каст. С таким стояком на обретении свободы – свободы идти, куда нам хочется, свободы брать, что нам хочется – меня несколько удивляет то, что большее количество Равнос не присоединились к Шабашу в минуту его формирования.

Больше любого другого, Путь Парадокса, родившийся в Риме, оправдывает свое название. Он не поощряет последователей, которые следуют каким-либо выражениям общества Сородичей. Традиции? К черту. Старейшины? Игнорируй или ешь их. Но почему тогда самая большая группа Равнос, присоединившаяся к Шабашу, вышла из Сибаритов – родословной, которая наиболее страстно распространяла Римский Путь среди клана? Сибариты обладали дурной славой за их жестокие и эгоистичные методы (не то чтобы другие Сородичи чем-то отличались). Видимо, Шабаш имел структуру, позволявшую им легче удовлетворять свои базовые инстинкты. Забавно, но не выглядит так, будто Путь Парадокса известен в Шабаше. Может, он мутировал во что-то еще, более подходящее секте, но я не могу быть уверена на все сто.

Другие новобранцы Шабаша, в основном, шли из наименее «цыганских» ветвей, что только усилило стереотип о том, что все Равнос (в отличие от Антитрибу) были цыганами. Риторика Шабаша, в то время бывшая достаточно мощным хитом, предоставила выход для всех, кому было наплевать, какую форму приняла Камарилья. Не удивительно, что так много Равнос решили последовать за Шабашом, даже если даримая им свобода имела цену идеологического рабства.

Были ли они правы? Насколько мне известно, значительный процент выживших после Недели Кошмаров составляет Шабаш. Может, они сделали верный выбор.

Индустриальная революция

Индустриальная революция изменила игру для многих Равнос. В это время цыгане Равнос впервые начали Обращать джорджо – не-цыган – в больших количествах, и они сделали это без каких-либо значительных последствий со стороны старейшин.

Среди остального клана – ну, если ты уже принимаешь участие в криминальной деятельности, не помешает иметь большое количество безработного народу, среди которого можно найти себе напарников. Индустриализация также помогала преступникам, увеличивая их долю с каждого удачно провернутого дела – мануфактура означала больше товара, а это, в свою очередь, означало, что в процесс идет большее количество денег. Больше денег – больший шанс коррупции.

Организованная преступность росла как рак на индустрии мира, и Равнос поимели с этого выгоду. Почему? Ну, когда твоя кровь вынуждает тебя грабить, не вредит воспользоваться возможностью. Это самая очевидная причина, но я не сомневаюсь, что были и другие, более личные.

Война сект

К этому времени Шабаш наконец собрался с силами и начал бросать их на Камарилью за различные обиды, нанесенные Сородичам которые были уничтожены еще до того, как большинство Каинитов Шабаша были Обращены (но революции редко имеют смысл). Новые домены Камарильи в Северной Америке не были готовы защищать себя от атак Шабаша, и несколько городов поменяли правителей (в некоторых случаях, несколько раз).

Подобное положение дел ничуть не помогло облегчить существование Равнос. Свободу в перемещениях сложно сохранить, когда фанатичная секта апокалиптичных сукиных детей хотят завербовать или съесть тебя. Угроза Обработки не была достаточной, чтобы избавиться от них, так как у них не было никаких проблем с убийством тех, кто управлял Обработкой. С другой стороны, практически невозможно патрулировать всю индустриальную область в поисках пары случайных Сородичей, которые пытаются пройти мимо.

За исключением пары битв, Равнос удалось избежать братскую вражду между Камарильей и Шабашом. Хоть раз наш статус независимости оказался благословением, а не орудием в руках старейшин Камарильи, направленным против нас.

Война

Индустриальная революция привела к изобретению множества чудес, доселе неведомых миру, включая массовую бойню, ставшую доступной благодаря современному вооружению. Марш Наполеона через Европу было лишь прологом к грядущей резне. Американская Гражданская Война привела конец одним из самых доходных рабских предприятий Равнос (не то чтобы мне их так уж и жалко). С началом массового производства пулемета Гатлинга, так же увидевшего свой рассвет в Гражданской Войне, и в прогрессе в авиации в начале двадцатого века, человечество продолжило совершенствовать свою способность наносить как можно большее количество вреда в наименьшее количество времени. Неудивительно, что их осведомленность о делах Сородичах спала в этот период. Сложно считать вампиров реальной угрозой, когда смертные армия забивают окопы ипритом и сжигают лица юношей, готовых умереть за свои страны.

Папа Легба

По слухам, Папа Легба был отправлен в Америку на одном из кораблей работорговцев, один из немногих выживших счастливчиков. Будучи смертным, этот духовный человек был среди самых страшных практиков вудун. Он обладал пугающей репутацией среди смертного населения американского юго-востока, и со временем она привлекла внимание Равнос – Правый Реверенд Джебедайя Иезекиль Уизерс, путешествующий священник и ривайвелист. Реверенд Джебедайя был знаменит за его внушительные проповеди в темные утренние часы. Ему хотелось найти этого «человека вуду» и доказать, что он выбрал неверный путь.

Когда Джебедайя встретил человека, который впоследствии станет Папой Легба, он попробовал использовать силу крови, стремясь доказать, что его «языческое колдовство» ничего не стоит. Джебедайя не сумел преуспеть в своем начинании, но до того, как их встреча закончилась, еще один Равнос начал бродить по свету.

Папу Легба нечасто видят, но о его деяниях часто слышат. Он использует свое натуральное обаяние, чтобы достичь доверия, как смертного, так и Сородича, а затем берет, что ему приглянулось. Он – мастер, когда дело доходит до того, чтобы обратить ожидания других против их самих так, чтобы никто не смог доказать его вину, например, утверждая, что они не задумывались обо всех последствиях заключенного контракта или указывая на то, что их же поведение привело к отмене договора. Он путешествует под многими именами и лицами, предпочитая, чтобы никто не знал, что он – Папа Легба, лоа-трикстер.

Первая Мировая Война

Сложно описать эффект, который Мировая Война оказала на общество Сородичей. Конфликт по большему счету был ограничен одним континентом, но этот континент содержал сердце власти Камарильи. Армия Кайзера проходила сквозь Европу, поглощая одну страну за другой,

сея разрушение среди смертных, что заставило Камарилью приспосабливаться к новому положению дел. Впрочем, эти события не оказали большого влияния на Равнос, так как наш клан просто отошел в сторонку. Многие европейские Равнос к этому времени уже принадлежали к цыганскому роду и путешествовали вместе со своими кочевыми семьями. Князья и старейшины, озабоченные войной и тем, что она может принести в их домены, волновались гораздо меньше о путешественниках-Равнос, особенно тех, кто мог принести новости о передвижении армий и предупредить об атаке.

Вторая Мировая Война

Первое историческое событие двадцатого века, оказавшее какой-либо влияние на Равнос была Вторая Мировая. Путешествовать по Европе стало заметно сложнее, когда немецкие армии пересекали континент вместе со своими армиями и танками. Но даже в этом случае немногие Равнос испытывали сложности в поиске тихого и спокойного места, где можно было бы переждать войну – по крайней мере, до Холокоста.

Порражмос

Порражмос – это цыганское слово, означающее Холокост. Многие современные люди считают, что Холокост был направлен на евреев, они забывают, что немцы также усердно отлавливали и Рома. Нацисты практиковались в геноциде над всеми расами, которые они находили «недостойными» размножения. Для европейских Равнос Порражмос был катастрофой. Нацисты отслеживали передвижения цыган по всей Европе, отлавливая одну кумпанию за другой. Вместе со смертными цыганами были захвачены десятки, может, даже сотни Сородичей Равнос, путешествовавших с Рома и использовавших их как прикрытие. Я могу придумать теорию заговора, обвиняющую немецких Тремер или Вентру в конспирации против Равнос – но я не думаю, что она действительно имела место. Холокост был больше, чем Сородичи когда-либо могли быть. Разумеется, кто-то использовал это в своих целях. Ненавижу это говорить, но в лагерях было наверняка чертовски легко кормиться.

Некоторые Сородичи любят брать ответственность за некоторые события в человеческой истории. Каждый раз, когда происходит что-то значительное, вылезает какой-нибудь Тореадор, Тремер или Вентру и говорит «Это мы сделали!». Наверное, дает им почувствовать себя полезными. Но я никогда не слышала, чтобы кто-то принял ответственность за Холокост, за исключением пары двинутых индивидуалов. Лоренс говорит, что он встречал старейшин, которые с радостью перечислили бы все свои грехи, но этот не признают даже они.

Среди смертных, евреи пострадали в Холокосте больше всего. Среди Сородичей, пожалуй, именно Равнос чаще всего встречали свои Окончательные Смерти во Второй Мировой Войне. Удобно. Я вижу это как урок, но я еще не знаю, чему именно он учит.

В клане рассказывают истории о Равнос, которые оказались в лагерях и начали Обращать каждого цыгана – или, в некоторых случаях, каждого пленника – которого могли, после чего они возглавляли атаку на

охрану. Если бы хотя бы половина этих историй была правдой, никто бы даже не знал о Холокосте. Не сомневаюсь, что подобный сценарий случался раз или два, и эти события были раздуты до тех пор, пока половину Польши не покрывали кишащие Равнос лагеря.

Некоторые Равнос, пережившие этот период, винят Тремер, объявляя, что Холокост был лишь прикрытием для уничтожения клана Равнос. Я уже упоминала, насколько эгоистичны Сородичи? Я не могу представить, что чернокнижники решились бы уничтожить миллионы смертных только чтобы поквитаться с одним кланом… ну, хорошо. Я могу это представить, но я все же не думаю, что такое действие может быть логистически возможным. Вопреки убеждениям об обратном, Сородичи не являются хищниками. Они – паразиты, зависящие от смертных, а не пастухи детей Сета.

Современность

После Второй Мировой Войны вещи начали налаживаться, говоря относительно. Сверхдержавы цапались друг с другом, пока остатки Союзных Войск осторожно лишали Германию и Японию их боеспособности. Старейшие Равнос пробуждались, чтобы увидеть странный новый мир, в котором Индия только начала освобождать себя от британского правления. Вместе с уходом Британской Империи из региона, асуратизайя возобновили свои попытки уничтожить Западных Сородичей Индии. Старейшины, что еще могли постоять за себя, давали сдачу, поначалу – со значительным успехом, ибо тогда Восточные Сородичи еще были относительно молодыми и неготовыми к сражениям с более хитрым и опытным врагом. Этот конфликт обострился с прибытием более сильных асуратизайя, и Равнос пришлось прибегнуть к Обращению большего количества смертных, служивших впоследствии пушечным мясом.

Шестидесятые

Для американских Равнос-цыган эта декада была интересным временем. Рома оседали по всей стране, вынуждая Равнос делать то же самое или искать новые пастбища. К 1970, большое количество странствующих цыган оставили свои кочевые привычки позади из-за своих кровососущих родственников. Эта перемена привела к тому, что гораздо меньше Рома могли предоставить Равнос необходимое прикрытие. Основной альтернативой исчезающему стилю жизни Равнос было присоединение к Шабашу, Камарилье или анархам.

Или, в некоторых случаях, к Ангелам Ада – но к группе байкеров сложно присоединиться, когда ты не можешь выйти на улицу днем. Эти парни совершали свои налеты по ночам И дням, и, хоть они и не будут бросать на тебя косых взглядов, если ты с ними только по ночам, но они вряд ли будут менять свои планы только из-за какого-то парня, боящегося получить загар. Многие Равнос, принявшие байкерский вид, делали это в группах, чтобы их никто не заподозрил. Вернее, они делали это до того, как полиция и дорожный патруль начали заниматься проблемой байкеров всерьез.

Хиппи были другим популярным выбором странствующих Равнос, по крайней мере, до смерти Джерри Гарсии. Хиппи были достаточно странными и выглядели чокнутыми девиантами в глазах «обычных» людей сами по себе, так что пара-тройка странных привычек ничуть не выделялась на их фоне. Но, в конце концов, Равнос и хиппи оказались взрывоопасной смесью. Пользование различными химикатами было очень популярным среди Равнос помоложе, что привело к предсказуемым последствиям. Вы можете не согласиться со мною, но я не думаю, что давать мертвым кровососам, что могут превратить свои самые страшные кошмары в реальность усилием воли доступ к галлюциногенам так уж и умно.

Восьмидесятые

В это время в Индии конфликт с Восточными Сородичами вошел в свою полную силу впервые за долгие века. Кшатрия экспериментировали с массовыми Обращениями, превращая их в орудие против асуратизайя, со спорными результатами. Асуратизайя появлялись в беспрецедентном количестве, к которому индийские Равнос часто не были готовы. Судя по всему, Восточные Сородичи не могут Обращать других так, как это делают Равнос – у них есть какой-то иной способ избегать Окончательной Смерти. Все равно, сходясь лицом к лицу с увеличивающимся глобальным населением, даже скрупулезные асуратизайя «Обращают» гигантское число народа.

Бхопал

Один из документов зарегистрировал план Обратить несколько сотен смертных за одну ночь и прикрыть это событие тем, что будет выглядеть как индустриальный несчастный случай. Что случилось на самом деле? В 1984 Кшатрия вторглись в город Бхопал и собрали смертных для Обращения, собираясь отправить их массивной волной против могущественного асуратизайя, представлявшего значительную угрозу статусу кво. План был таков: Обратить, заставить Птенцов кормиться на их семьях, а позже произвести локальную катастрофу, прикрывающую исчезновения и смерти.

Но, как всегда, кто-то облажался. Результатом нашей работы оказались 40 тонн ядовитого газа, убившего 4000 человек и отправившего в больничные койки еще 50000. С другой стороны, токсин также заразил и стада асуратизайя, ослабляя Сородичей Востока на время, достаточное, чтобы Равнос уничтожили их. Похлопаем нашей команде. Гении, находящиеся за этим планом, прекрасно знали об отсутствующих стандартов безопасности Юнион Карбайда, но недооценили, насколько все-таки плоха была ситуация.

Девяностые

Древние Индии пробудились, а их потомки – старейшины – приготовили для них красный ковер. В то же время индийские Равнос обошли Запад и Восток в поисках Равнос, которые покинули или вовсе никогда не были в Индии. Когда они узнали, во что превратился их клан –

европейские шилмуло с их претензиями на мистицизм через ложный Путь Парадокса, американские Равнос, которые ничего не знали о причине существования клана, и многие другие, что даже не пробовали сопротивляться грехам Зверя-искусителя – они приступили к действию.

Пытаясь повторить успех прошедших веков, когда извращенный Путь Сибаритов распространился среди неонатов, они начали обращать Западных Равнос в майапарисатья. Может быть, последователи сибаритского Пути Парадокса больше не были удовлетворены кодексом, который гласил «все дозволено, ничего не запрещено»? Может быть. Я не могу представить существование в излишествах как удовлетворительное, не говоря уже о веках, в которых оно было проведено.

Может быть, новообращенным не понравились альтернативы. Следует уточнить, что Равнос, покинувшие Индию, были очень стары, очень могущественны и чрезвычайно нетерпимы к вольнодумствующей молодежи. Насколько я понимаю, все остальные были поставлены перед выбором – примкнуть к ним или умереть. Впрочем, даже с такими травматическими причинами для эволюции, индийским Равнос потребовалось несколько лет, чтобы достичь Западный Берег Америки или Южную Америку. Думаю, к 1998 большинство последователей Пути Парадокса были обращены к «правильному» пути. Вовремя, ничего не скажешь.

Этим обращениям следовали слухи о пробуждении могущественных Старцев Четвертого и Пятого Поколений и о том, с какой силой и безжалостностью они избавлялись от своих врагов в Индии. Если этим журналам можно доверять, в последние десять лет перед пробуждением Запатасуры, сотни – если не тысячи – Равнос были Обращены и отправлены на борьбу с асуратизайя, где с ними расправлялись за считанные ночи.

Неделя Кошмаров

Неделя пробуждения Патриарха Равнос – вне зависимости от того, как тебе нравится ее называть – была БУКВАЛЬНОЙ неделей кошмаров. Дисциплины Равнос вышли из-под контроля и даже самые слабые неонаты без труда создавали иллюзии, а старейшины контролировали реальность, даже не задумываясь об этом. Но немногие Равнос могли воспользоваться привалившим им могуществом – они были ошеломлены видениями борьбы между Патриархом и его врагами.

Я видела своего Сира и его Сира, на закате приводивших свои дневные кошмары в реальность еще до того, как они могли осознать и проконтролировать ситуацию. Попытки Лоренса объяснить появление многоголового монстра и его сражение с тигром и драконом посреди самолета были достаточно забавными, но его репутации они не помогли. Подобные вещи происходили с Равнос по всему миру. В то время мы подумывали о том, что кто-то подсовывает нашим стадам коктейли с ЛСД, но воздержание нам ничуть не помогло.

К четвертой ночи все стало реально плохо. Пожалуй, лучшим «двадцать первый век» способом описать это будет: психическая бомба взорвалась. Это случилось в дневное время, но мы ВСЕ проснулись,

почувствовав это. В тот день мне было не до отдыха, а после заката все стало еще хуже. Поднявшись, я увидела Карла, более напряженного, чем я когда-либо его видела, сидящего перед телевизором и меняющего каналами так, будто это был Олимпийский спорт. Сначала я была раздражена. Но потом я осознала, насколько чудесно вкусна его кровь и как он заслужил свою смерть. Я не могу объяснить ненависть, которая охватила меня до самых костей, но она была настолько натуральной, как и… ну, настолько натуральной, насколько это вообще с нами возможно.

На одном уровне, я чертовски хотела куснуть Карла и сожрать его душу. С другой стороны, я также осознавала и то, что это будет Король Камахамеха всех плохих идей. Я не знаю, как долго я стояла там, но Карл повернулся и увидел меня. Он избавил меня от нерешительности – он атаковал МЕНЯ. Мы сумели проконтролировать наши инстинкты и отчаяние так, чтобы не убить друг друга, но мы были близки ко грани. Мы разошлись той же ночью (не говоря ни слова друг другу или доброму доктору, который не будет выдавать эту историю за свою или уничтожение Запатасуры будет казаться ему Мигренью №15, надеюсь, ему все ясно) и не виделись, пока все это не закончилось.

Жажда крови и злоба продолжались четыре ночи. Я никогда не чувствовала себя таким образом и, надеюсь, этот опыт никогда не повторится – мерзкая, гонимая злоба старше меня на 10000 лет и обрамленная в эмоциональный багаж достаточный, чтобы утопить Азию. Такая ненависть наведала мысли о конце света.

Но кто знал, что именно туда мы и направлялись? К тому времени, когда мы начали подозревать, мы уже знали, что это что-то большое, но мы не знали деталей до того, как Лоренс получил свои записки.

Два месяца назад я – мы, все пятеро – стояли посреди равнины в Бангладеше, где Запатасура (или Равана, или Драциан, или кто-то еще, мне все равно) сражался в своей последней битве. Мы нашли место, где он был уничтожен светом четырех солнц, где – судя по всем уликам – кто-то взорвал ядерное оружие. Мы подшили в журнал все новостные репортажи того времени, рассказывающие о самом худшем тайфуне за последний век. Они и половины не знают.

Глядя на область, очевидно, что кто-то попытался уничтожить или скрыть все улики. Они неплохо поработали, но мы работали лучше. Мы нашли достаточно, чтобы узнать все, что нам надо было – по крайней мере, три или четыре могущественных, может, мне стоит сказать «божественных» существ сражались на этом месте. Что реальность, майа, как ее называют некоторые, здесь была порвана в клочья.

Я хотела бы найти слова, которые могли бы описать, насколько серьезна эта ситуация, но все сводится к следующему: это первое поле битвы Геенны. Я не могу отдать должное натуре этого факта – здесь начался конец света. Я не могу провести и дня без того, чтобы не подумать «Что и где случится в следующий раз?». А потом я думаю, «что я могу сделать?».

Последствия

В недели, последовавшие тем дням ада, мы узнали пару вещей. Во-первых, куча Равнос, видимо, сошли с ума без какой-либо причины. Мы не смогли связаться с большинством Равнос Лоренс и Карл обычно сходились (у нас до сих пор не получается). Лоренс консультировался у пары экспертов в области индийской мифологии, откуда мы узнали, что чертовски большое количество народу имели видения лебединой песни Запатасуры. Фортэйн Таймс гудел историями о странных событиях во время Недели Кошмаров, и я подозреваю, что мы едва дотронулись верхушки айсберга.

Я знаю, ты думаешь о других кланах – какова была их реакция? Насколько мне известно, ее не было. По сути, подавляющее большинство понятия не имеет, что именно произошло. Некоторые знают – или думают, что знают. Некоторые Сородичи считают, что мы все превратились в пыль, но не знают, почему. Некоторые знают больше меня. Некоторые подозревают, но боятся задавать вопросы. Таковы пути Камарильи и я не виню их за это. После веков пропаганды, твердящей обратное, сложно признать, что Геенна у их порога, а скоро она будет сидеть на их диване, выпьет все пиво и рассыплет сигаретный пепел по кофейному столику. И даже тогда они попытаются выдать его за асоциального странного дядюшку.

Мы были первыми, но точно не последними. Когда один из кланов Камарильи падет, держу пари, тогда они начнут замечать. Скорее всего, они просто обвинят Шабаш и пойдут играть в свои игры дальше, но это уже что-то.

Пророчество

Что дальше? Хороший вопрос. Наши данные утверждают, что все старшие Равнос были уничтожены во время Недели Кошмаров. Вроде бы все хорошо и спокойно, но мы в этом не уверены. Слухи находят свой путь к ушам других, а те пересказывают их третьим – иначе никак не выжить. Истории о легендарной Дурга Син, о Носферату. Может, они будут следующими?

А ведь и Дурга Син не единственная. Часть этой истории была основана на документах, составленных 600 или 800 лет тому назад, руками Равнос, который уже тогда был древним. Мы получили их почтой перед тем, как отправились в Индию. Почему? Кто послал ее? Я не знаю, но у меня есть подозрения.

Чувствую ли я себя от этого лучше? Нет. Остальные Гробокопатели находят комфорт в идее о том, что все старейшие и сильнейшие Равнос превратились в пыль два года назад. Мне просто не нравится думать, что один из этих древних ублюдков готов пробудиться и использовать нас в своих личных конфликтах, притворяясь, что это наш святой долг, переданный нам вместе с кровью Равнос.

Проснись и приветствуй Кали. Геенна уже почти здесь.

Глава 2
Об искусстве быть Равнос

Когда мы начинаем обсуждать качества личностей, вселенная кажется пустой.
—Генри Дэвид Торо

Равнос нельзя смести под одно определение не потому, что шарлатаны лишены общих черт, но потому что человечество – и, следовательно, Сородичи – придумали так много различных

преступлений. Все верно, каждый Равнос является преступником в той или иной степени и все равно, переступает ли он через человеческие или вампирские законы (или оба сразу). Ни у кого нет причины подслащивать эту простую истину, не важно, насколько она неприятна. Если она кажется нетерпимой или бесчувственной, то это так – но только потому, что преступления Равнос по большей части направлены на принципы других.

Обычно Равнос собираются в небольшие выводки или стаи, ведомые тем, кто, скорее всего, обратил других. Равнос делают это ради собственной безопасности, но многие выставляют напоказ свою верность крови. Не все Равнос верят в так называемый долг клану; многие используют его только для того, чтобы склонять соклановцев к оказыванию им услуг.

Однако после Недели Кошмаров выжившие Равнос часто обрывают свои контакты с другими Равнос, опасаясь повторения безумия, которое поглотило клан и уничтожило столь многих. Даже те Равнос, что выбрали продолжить общение с их выводками, опасаются рецидива. Немногие будут обсуждать эту тему с другими Сородичами.

Становление Равнос

Равнос обращаются с ритуалом Становления по-разному, и он во многом зависит от того, какие члены клана в него вовлечены. Индийские Равнос и последователи Пути Парадокса видят Становление как метафизическое жертвоприношение одному или нескольким богам, которое дает Дитю возможность выполнить свою свадхарму и помочь другим Сородичам с исполнением их долга. Среди многих молодых американских линий крови Становление обычно дается безо всяких церемоний, и оно зависит от персональных вкусов и предпочтений Сира.

Равнос дают Становление по самым разным причинам. Некоторые выбирают преступный разум так же тщательно, как артист ищет себе протеже, в то время как другие выбирают кандидатов из тех, кто мог бы помочь им в их собственных планах. Очень часто Сиры Равнос ожидают, что Дитя будет с ними долгое время – до Недели Кошмаров выводки многих Равнос были похожи своей структурой на семьи, хоть и дисфункциональные. Во время катастрофы большая часть этих семей была уничтожена, а те, что сумели выжить, залегли на дно.

Клан Равнос в целом не признает единого правила, которому все должны следовать – между ними все более или менее неформально. Только те, кто превращают свое Проклятие в религию – последователи Парадокса – установили ограничения на то, кто, где, как и почему получает Становление. У индийских Равнос Сиры спрашивают разрешение на Становление у собственных Сиров. С разрешения и благословения Сира и старейшего Равнос в городе, они вводят свое дитя в клан.

Птенцы последователей Парадокса учат историю клана и его долг – небольшая идеологическая обработка для будущих послушников Парадокса – и заканчивают свое обучение, становясь полноправным шилмуло, в течении двух декад, обычно – гораздо быстрее. От неонатов не ожидается следование Парадоксу в первый же век их нового

существования, и никто не принуждает их к нему. От них, однако, ожидается следование принципам этого учения в присутствии старейшин.

Индийские массовые Становления

Массовые Становления в стиле Шабаша являются основным исключением в практике среди индусов. Немногие посторонние, знающие о них, считают их грубыми и жестокими, но некоторые Равнос думают – подстегиваемые конфликтами с Катаянами – что массовые Становления являются тактикой, необходимой для победы. Пока число Восточных Сородичей увеличивается и сражения становятся все яростнее, Восточные Равнос более склонны к тому, чтобы Обратить дюжину или около того за одну ночь и использовать их как пушечное мясо. Эти неудачники редко доживают до конца ночи, а тех, кому это все-таки удается, обычно уничтожают после того, как они выполнят свою миссию. Некоторые старейшины протестуют против этой тактики, утверждая, что она нарушает принципы Парадокса и судьбы смертных.

Сколько?

Сколько Равнос все еще обитают Мир Тьмы? В ночи, следуемые за Неделей Кошмаров, их количество может варьироваться от 100 до вдвое, втрое больше этого числа. «Time of Thin Blood» утверждает, что «около сотни выжило, и среди них нет могущественных старейшин». «Nights of Prophecy» подразумевает, что могут быть и другие, а также показывает, что Дурга Син и ее выводок пережили Неделю Кошмаров (а кто как не Дурга Син является могущественной старейшиной?).

По правде говоря, нет единого верного ответа на то, как много Равнос пережили неделю, если не считать «очень мало». Сколько умерло? Большинство. Это дает Рассказчикам и игрокам определять самим, сколько Равнос все еще здесь.

Что насчет старейшин?

Выживание старейшин – это уже совсем другой вопрос. Все зависит от того, как вы понимаете «могущественный старейшина». Означает ли это, что все Равнос четвертого и пятых поколений были уничтожены? Или что ни один Равнос старше восьмого поколения сумел пережить чистку? Опять же, ответ на этот вопрос зависит только от вас. Книга клана Равнос намекает на то, что пара старейшин все еще занимаются продвижением своих планов после Недели Кошмаров, но не гарантирует, что эти намеки могут вас куда-то привести.

Кому какое дело до Недели Кошмаров?

Если в вашей хронике Неделя Кошмаров еще не произошла или Рассказчик не хочет ее использовать, просто игнорируйте ее и все, что с ней связано. Равнос все еще в расцвете своих сил и продолжают заниматься своими делами. Все действительно так просто.

Джати и линии крови

Среди более традиционно настроенных Равнос смертная родословная важна, по крайней мере, так же, как и родословная Сородичей. К недовольству неоната, старейшины считают, что она определяет роль Сородича в клане.

«Джати» это индийское слово для «касты», и оно определяет родословную Равнос в клане. Существует несколько джати Равнос, происходящих из разных континентов и варьирующихся от древнейших до созданных в последней паре декад. Естественно, старые линии крови обладают большим статусом, чем молодые (некоторые могут сказать «вульгарные»). Немногие Равнос согласны друг с другом о том, чем должна быть джати, не говоря уже о том, является ли одна из существующих родословной полноправной кастой. Многим неонатам, впрочем, на все это наплевать.

Старейшие линии крови

Следующие родословные являются первичными линиями крови Равнос и они были очень распространены в Индии до Недели Кошмаров. Некоторые, возможно, все еще существуют, но их числа чрезвычайно малы. Почти все индийские старейшины были уничтожены.

Старейшины Равнос в Индии пытались ввести строгие правила о том, какие Равнос могли обращать каких смертных, часто повторяя пути Князей городов Запада. Индийские последователи Пути Парадокса, однако, верили, словам старейшин о том, что эти правила были установлены самим Патриархом. Равнос было запрещено обращать смертных из чужих каст – Равнос-Брахман мог Обращать только Брахман, Кшатрия мог обращать только смертных Кшатрия и так далее. На самом деле, немногие Равнос повиновались подобным законам и старейшины, потакая этому, предполагали, что неонат вышел из верной касты. Находясь в бесконечном конфликте с асуратизайя, Равнос были заинтересованы в результатах, а не в законах.

Брахман

Равнос Брахман имеют дар зрения, которым не обладают другие джати, и они используют его для предсказывания будущего или поиска мест нахождения их врагов. Брахман также считают себя хранителями «Пути Майапарисатья», т.е. Пути Парадокса. Среди индийских Равнос Брахман считаются духовными наставниками и философами клана, служа советниками другим джати.

Брахман изучают Прорицание вместо Стойкости, но во всем остальном они ничем не отличаются от других Равнос.

Кшатрия

Кшатрия являются традиционными воинами, и большинство Равнос в Индии являются членами этой джати. Старейшины Кшатрия определяют стратегию в войне против асуратизайя, и многие из них в свое время были самыми опасными, самыми смертельными Сородичами в Индии. Несмотря на традицию, многие Обращали британских солдат и офицеров в то время, когда Индия еще была частью Британской Империи, и даже после

освобождения Индии многие Кшатрия продолжили искать компетентных солдат, которых можно было бы вовлечь в борьбу с асуратизайя, за границей.

В последние века Кшатрия начали использовать стратегию «массового Становления». Они проходили по району или деревне, Обращая как можно больше смертных, часто прибавляя до нескольких дюжин неонатов к своим рядам. Те, что были признаны недостойными, были отданы другим Птенцам в качестве обеда. Кшатрия использовали массовые Становления как прелюдии к массовым нападениям на стаи асуратизайя или могущественного Восточного Сородича, надеясь на то, что пушечное мясо задержит врагов, пока по-настоящему способные Кшатрия совершат сами убийства. Брахман не одобряли эту тактику, но и они не могли отрицать ее несомненный успех.

Немногие выжившие Кшатрия все еще обитают в Индии, предпочитая найти новую жизнь за ее пределами. Неделя Кошмаров убедила многих в том, что война с асуратизайя была обречена на провал.

Вайшья

Вайшья, по традиции, Обращенные из класса торговцев, являются Равнос, занимающимися делами со смертным обществом. Большинство Вайшья имели значительное количество связей и власти в их районах и городах до Становления, и они продолжают смазывать эти колеса при помощи влияния и богатства их семей. Вайшья управляют городами, снимая эту заботу с готовящихся к войне Кшатрия.

Обычно именно Вайшья занимаются переговорами и со смертными представителями правительств и бизнесменами, решая все проблемы, которые могли бы пролить свет на существование Сородичей (Восточных или Западных), а также отслеживают передвижения Восточных Сородичей в городах. Исторически, долгом джати была тщетная задача «прибирать» последствия священных войн Кшатрия, обычно при помощи огня, рапортов о чуме или других способов – все шло, лишь бы смертные не задавали вопросов. Невозможно полностью искоренить подозрения, но с количеством смертных, обитающих в городах вроде Нью-Дели, Вайшья редко имели проблемы с тем, чтобы не давать не тем людям задавать не те вопросы – и даже в самом худшем случае они могли просто пожать плечами и сказать, что исчезнувших поглотила ночь.

Чандала

Чандала находятся в самом низу рейтинга джати. Им запрещено давать Становление, распространять их нечистую кровь и идеалы. Индийские Равнос относят Каитиффов к Чандала, и любой Равнос, пойманный за надруганием над принципами Парадокса, будет понижен в эту касту. Члены других кланов и линий крови, прибывающие в Индию, тоже считаются Чандала, но Равнос могут оказывать им чуть больше уважения, чтобы избежать конфликта.

Чандала часто получают возможности повысить свой статус путем выполнения тяжких и неприятных задач, вроде сборки и кремирования тел смертных, которые могут подняться как Восточные Сородичи. Многие

Равнос, которым не повезло оказаться Чандала, просто покинули Индию, не желая жить под социальной стигмой.

Судра

Судра не являются настоящей джати, и ни один Равнос не может быть Судра. Гули Равнос считаются Судра и, следовательно, недостойны Становления. Если бы смертный действительно был достоин Становления Равнос, он не был бы гулем и прислужником. Равнос редко обращаются со своими гулями хорошо и еще реже держат их при себе долгое время. Некоторые Равнос держат гулей декадами и веками, и эти слуги весьма внушительны для своего возраста. Иногда гули передаются от регнанта к регнанту, страдая от меняющейся верности от новых уз крови.

Судра часто служат в качестве козлов отпущения. Если Равнос привлекает слишком много внимания со стороны смертных, скорее всего, его гули будут страдать вместо него.

Среди индийских Равнос гули, как и Сородичи, считаются вне своих дхарм и не получают уважения, оказываемого смертным – по крайней мере, согласно Пути Парадокса. Чем дольше Судра был гулем, тем меньше он связан со своей жизнью и тем меньше он ценен как личность.

Западные Шилмуло

На Западе Равнос обращают гораздо меньше внимания на родословные и происхождение, часто давая Становление по причинам, которые не имеют никакого отношения к кровным связям или социальному статусу. Подобные рассмотрения могли иметь место несколько веков тому назад, но в современные ночи Западные Равнос не так плотно связаны друг с другом. Вместо этого они предпочитают найти себе нишу и выстроить ее по собственному вкусу. Не так уж и сложно найти Равнос, служащего в качестве consigliere семье Мафии или работающего с медельинскими картелями. Не имея социальной структуры вроде индийской, Западные Равнос занимаются тем, что интересует их больше всего.

Поэтому многие Западные Равнос формируют небольшие котерии, составленные из неонатов, не связанных кровью, или Сира, дающего Становление паре смертных, с которыми можно будет провести ночь, или просто индивидуальных Равнос, работающих вместе с другими членами клана. После Недели Кошмаров многие котерии, состоящие из одних лишь Равнос, или распались, или потеряли большую часть своих членов во время бешенства, охватившего клан.

Выжившие Равнос залегли на дно, занялись поиском других членов клана или использовали полученную возможность, чтобы связаться с обществами смертных или Сородичей на собственных условиях, без влияния других Равнос, в особенности, старейшин. Те, что создают новые котерии, делают это из нужды к выживанию или желания узнать, что произошло на самом деле – или пытаясь сделать так, чтобы это не происходило с ними.

Шилмуло Рома

Равнос путешествовали через Европу, Северную и Южные Америки вместе со своими семьями-Рома. Они странствовали в группах, по большему счету, из соображений безопасности, особенно среди Сородичей, не доверявших им (из-за репутации, которую они навлекли на себя, и, частично, своим смертным собратьям). В отличие от джорджо Равнос, цыгане были гораздо более сплоченной группой, тесно связанные друг с другом. По большему счету, это качество вытекает из осадного менталитета, ибо Равнос, связанные с Рома, редко получали гостеприимный прием в европейских или американских доменах; когда они останавливались в одном месте надолго, другие Сородичи обычно настаивали на их скорейшем отбытии.

Равнос, путешествующие с цыганами, не всегда получали удовольствие от их отношений со смертными родственниками. Многие Рома брали на себя ответственность за уничтожение очередного кровососущего монстра, пока тот не убил члена его семьи. Другие просто сдвигались с места днем, оставляя одинокого Сородича в каком-нибудь неприятном месте.

Нынешняя ситуация

Во время Недели Кошмаров, цыганские Равнос пострадали гораздо больше, чем кто-либо еще. В ночи, когда кровавое безумие охватило весь клан, их сплоченность вышла им боком и почти все Равнос Рома уничтожили друг друга в каннибальской ярости. Редкие выжившие предпочитают не искать компанию других Равнос. До Недели Кошмаров Равнос Рома представляли видимое большинство клана. Сейчас они – лишь тень былых чисел, и их почти невозможно обнаружить. Посторонние (ошибочно) считают, что это означает уничтожение всего клана Равнос (и это только в том случае, если они вообще заметили перемену).

Равнос всего мира

Равнос всегда путешествовали. До катастрофы, они обитали на каждом континенте – и, скорее всего, все еще найдутся там, если вы будете искать их достаточно усердно. Рапорты о потерях Равнос в Неделе Кошмаров варьируются от «все Равнос встретили свою смерть» до «может, где-то с сотню выжило» до подозрений о том, что большая часть клана залегла на дно. Истина несколько сложнее. Существует, по крайней мере, 100 выживших и некоторые из них могут быть старейшинами, но если кто-то из Старцев и выжил, они еще не дали о себе знать.

Следующие абзацы содержат информацию о действиях Равнос до и после Недели Кошмаров, настолько точную, насколько это возможно.

Индия

Индия является родиной клана Равнос и была центром действий клана последние несколько тысяч лет. События, происходящие в Индии, несколько сложно описать, учитывая присутствие там Равнос и цель этого присутствия. «Караваланиша Врана», например, утверждает, что Патриарх Равнос был создан в Индии. Если верить записанным датам, боги, которые не существовали еще, по меньшей мере, четыре тысячи лет

после этого события, создали Запатасуру и Равнос. Скептик может предположить, что «Караваланиша Врана» и ассоциирующиеся с ней тексты могли быть составлены в попытках рационализировать имеющиеся разрозненные данные.

До Недели Кошмаров клан Равнос, вероятно, превосходил своим количеством любую другую группу Каинитов в Азии. Князья Равнос объявляли индийские города своими доменами так же, как это делали Вентру и Тореадор в Европе. Наибольшей разницей между Равнос и другими кланами была непрекращающаяся война с асуратизайя (индийское название, означающее Восточных Сородичей). На протяжении веков война между этими двумя группами продвигалась в Индии, ведя к жесточайшим сражениям. Война не была всеобщей – некоторые Восточные Сородичи находили себе гораздо более интересные занятия, чем убивать Равнос и наоборот – но старейшины на обеих сторонах отказывались останавливать конфликт. Индийские Равнос должны были быть очень осторожны в своих странствиях; вход в не тот город мог означать весьма болезненную смерть от рук асуратизайя.

После Недели Кошмаров Восточные Сородичи воспользовались внезапным упадком в числах Равнос и продвинулись вглубь Индии, объявляя один город, ранее принадлежавший их противникам, за другим своими доменами. Города, ранее бывшие безопасными для Равнос, превратились в ловушки для неосторожных или неудачливых, но, к счастью для Сородичей, не так уж и сложно спрятать следы своего существования в городах, буквально битком набитых людьми. Некоторые древние и могущественные Равнос могли выжить в торпоре; никто не знает, что случится, когда или если они проснутся.

Убежища старейшин по всей Индии пустуют, будто их владельцы только вышли наружу за ужином. Многие неонаты выживают, пытаясь избегать своих врагов или, наоборот, вычищать Индию от влияния Равнос (или любых других Сородичей).

Примечательные Равнос: Раньше – десятки старейшин и, возможно, сотни неонатов. Сейчас – никто не знает. Большинство индийских Равнос нашли свою смерть во время Недели Кошмаров, пришла она от каннибальской ярости сокланов или от рук древних врагов. Слабость, которую познали Равнос на протяжении тех ночей, позволила многим асуратизайя воспользоваться моментом и уничтожить своих самых ненавистных врагов, не опасаясь ответного удара.

Африка

Равнос жили в Африке почти так же долго, как в Индии, хоть их присутствие тут было менее заметно. Обманщики распространились по всей Северной Африке вместе с финикийцами и путешествовали вглубь континента в другие африканские королевства и империи. Немногие вернулись, чтобы рассказать о своих похождениях, но их истории всегда были полны самых удивительных опытов. В современные времена Равнос могут быть найдены в любом большом городе. В таких местах легко слиться с населением, учитывая присутствие интернациональных черных

рынков, непрекращающейся контрабанде наркотиков и оружия, а также пиратства.

Примечательные Равнос: Члены небольшой родословной на востоке Африки утверждают, что они являются потомками Ананси, паучьего бога-трикстера, известного за его мастерство воровства. Эта претензия, очевидно, ничем не подтверждена и Равнос из этой родословной ведут себя точно так же, как и их собратья по всему миру. Учитывая пролиферацию мифов о создании Равнос, связь с Ананси является лишь очередным культурным малапропизмом. Однако похоже на то, что старейший выживший член этого клана искренне верит в это и называет себя Ананси. Он и другие, произошедшие из этой линии крови, путешествуют по Африке, подрывая власть и влияние европейских Сородичей – и все это из-за незначительного оскорбления из уст камарильского Князя, имевшего место сотни лет тому назад.

Азия

Равнос жили в Азии на протяжении всей истории клана. Сердце Равнос всегда находилось в Индии, но многие Равнос странствовали в Китай, Монголию и другие страны, часто маскируясь как Восточные Сородичи, чтобы заслужить право прохода. Когда цыгане начали мигрировать из Индии, некоторые отправились в Азию в точности так же, как другие направились на запад, в Европу. Равнос путешествовали с ними, распространяясь по всей Азии, что привело к увеличению конфликтов с Восточными Сородичами. Несмотря на эти сражения, некоторые Равнос все еще обитают в Азии. Эти редкие Сородичи должны соблюдать Маскарад, защищаясь как от внимания смертных, так и от своих древних врагов, и обычно у них присутствует убедительная причина на то, чтобы оставаться в Азии.

За исключением Индии Неделя Кошмаров имела гораздо меньший эффект на азиатских Равнос, так как они группируются друг с другом реже, чем их братья на любом другом континенте. Несмотря на это, все меньше и меньше Равнос крадутся в ночах Азии – просто из-за сложности, связанной с выживанием в рядах Катаян.

Примечательные Равнос: Существуют неподтвержденные слухи о том, что старейшина Равнос, известный как Пожиратель Плоти находится в Зеленых Дворах Куэй-дзин.

Австралия

Несмотря на свою историю в качестве исправительной колонии, Австралия также криминальна, как и Соединенные Штаты. Следовательно, Равнос находят эту страну также привлекательной для продвижения своих целей, как и любую другую. Большой размер континента и относительная малочисленность Сородичей делает Австралию идеальной для того, чтобы залечь на дно. Контрабандисты перевозят свои грузы через множество австралийских портов, и некоторые Равнос пользуются этим. Многие имеют контакты в Юго-Восточной Азии и Гонконге, используя Австралию в качестве базы

операций вдали от Восточных Сородичей (которые редко доброжелательно относятся к вторжениям с Запада).

Примечательные Равнос: Небольшая джати, Триада Семи Фениксов, оперирует через смертных доверенных в Гонконге, но на самом деле их база находится в Дарвине. Равнос редко посещали Гонконг еще когда он принадлежал Содружеству Наций; после того, как на регион наложили руки китайцы, Равнос предпочитают держаться от него подальше.

Европа

В годах, следовавших «открытию» Нового Мира, многие европейские Равнос мигрировали в Северную Америку. Большую часть тех, что остались позади, представляли Рома, которые сами лишь недавно покинули Индию. Многие европейские Сородичи верили, что «цыгане» уничтожили своих собратьев с нечистой кровью, и Рома не спешили их разубеждать. Эти события, пожалуй, как ничто другое, привели к восприятию Равнос как клана цыган.

Не считая индийских Равнос, Неделя Кошмаров нанесла самый большой урон европейцам. Равнос этого региона путешествовали в кумпаниях, иногда с пятью или шестью шилмуло вместе со смертными цыганами. Настолько тесные союзы привели к фактической аннигиляции клана в Европе, оставляя джорджо и отбросов в качестве основных выживших.

Примечательные Равнос: Несмотря на почти полное уничтожение могущественных старейшин Равнос, Дурга Син продолжает выживать в окружении неонатов и служителей, которых она Обратила за века. Существуют слухи о том, что Неделя Кошмаров не затронула ее и ее кровь. Некоторые, знающие достаточно для спекуляции, выдвинули теорию о том, что сущности, блокировавшие доступ сверхъестественного к России, каким-то образом сумели затупить проклятие Равнос. Дурга Син свое мнение по этой теме выдавать не стала.

Средний Восток

Равнос обитают по всему Среднему Востоку, и некоторые из них происходят от джати с радикальными религиозными взглядами. Хоть многие и были выбраны за их веру в Ислам, мусульмане не являются доминантной группой Равнос в регионе, ибо последователи Мухаммеда часто испытывают трудности с соглашением с Путем Парадокса. Смесь веры и насилия на Среднем Востоке делает выживание весьма сложной задачей для многих Сородичей, и Равнос не являются исключением.

Примечательные Равнос: Старец, известная как Амаравати, недавно вышла из торпора и возглавила обращение клана в традиционный Путь Парадокса. Было известно, что она обитала в Ираке незадолго до Недели Кошмаров, и что она известна среди Равнос, знающих ее имя, за тесные связи с Ассамитами. Она исчезла во время Недели Кошмаров и считается, что тогда она и встретила Окончательную Смерть.

Северная Америка

Северная Америка, вероятно, обладает наибольшей популяцией Равнос – или лучше сказать «обладала». Одной из причин, по которым современные Равнос не желают разговаривать об их родословных, является факт, что многие старейшины Камарильи имеют подозрения и догадки о том, что случилось с кланом, и видят молодых Равнос как вестников Геенны. Старейшины в разных городах предпринимали попытки уничтожать всех Равнос, пытающихся войти в город, в то время как сами Равнос не имеют достаточных чисел или связей друг с другом, чтобы произвести Обработку (или, по крайней мере, они так думают).

По крайней мере, дюжина Равнос собралась в две или три котерии для защиты. Они пытаются найти других Равнос – необязательно для того, чтобы выйти на связь, но просто, чтобы разузнать, что же вообще произошло.

Многие Равнос живут на Западном Побережье, куда направились некоторые старейшины, готовясь встретить угрозу со стороны Восточных Сородичей, а молодые Обманщики нашли приют в рушащихся доменах Анархов. Без так называемого духовного наставничества со стороны старейшин, выжившие, обитающие в Калифорнии, подыгрывают дегенеративной репутации клана, поддаваясь своим самым темным искушениям.

Примечательные Равнос: Котерия, описанная в Главе 3.

Южная Америка

Оппортунистические Равнос считают Южную Америку плодородной землей для своих нужд. Многих привлекает Рио-де-Жанейро и его якобы декадентная атмосфера. Реальность не всегда совпадает с ожиданиями, но многие Равнос приспосабливаются. Другие отправляются в Колумбию и другие части континента, где они могут потакать своим примитивным побуждениям, не опасаясь ответных мер со стороны власти смертных и Каинитов. К сожалению, многие обнаруживают, что Сородич, прибывший туда первым, обладает ясными и неприятными идеями о том, что делать с визитерами.

Следуя неписаному правилу, Равнос избегают дикой природы Южной Америки. Джунгли Амазонки слишком опасны для того, чтобы путешествовать по ним, особенно учитывая присутствие Люпинов и других, еще более странных зверей. Эти регионы не прощают ошибок нарушителей.

Примечательные Равнос: Рафаэль Шлиманн очень известен в преступных кругах Рио-де-Жанейро. Если вам что-то нужно, Рафаэль может это достать. Торговля смертными является его специальностью. Его практика работорговли является центром паутины, растянувшейся через Тихий и Атлантический океаны до Африки, Азии и частей Америки. По слухам, он использует трущобы Рио как свою базу операций. Он также предоставляет стада для своих наиболее избирательных клиентов, и идет молва, что некоторые Вентру регулярно его навещают. Убежище Рафаэля – хорошо охраняемый особняк, ранее принадлежавший португальскому хозяину плантаций.

Прирожденные преступники: Слабость Равнос

Словами Леззека Кислевски

Это простая истина: каждый Равнос является преступником. Дайте мне уточнить: КАЖДЫЙ Равнос является преступником. Становление пробуждает Зверя внутри каждого Сородича, но Зверь Равнос более хитер, более обманчив, более коварен, чем Звери других Сородичей. Это не преимущество. Мы – жертвы тех же моментов сумасшествия, которым подвергаются другие, но нам также надо справляться с голосом в наших головах, шепчущим: «Давай. Забери это – никто не заметит, а если и заметят, то не подумают о тебе». Этот голос убедителен, он знает каждый темный угол твоей души и рано или поздно ты поддаешься ему.

Другие Сородичи считают, что Равнос – воры. Если бы все было так просто, наше существование не было бы таким неприятным. По правде говоря, наша слабость дает многим Князьям и другим Сородичам убедительную причину не доверять нам или даже ненавидеть наш клан (хоть они и приходят за нашей помощью, когда им надо провернуть что-то за кулисами). Равнос страдают от принуждения к поведению, варьирующегося от обычной клептомании до гораздо более экзотичного и опасного желания совершать диаблери над другими Сородичами. К счастью, относительно немного Равнос подвержены чему-то в этом роде.

То, что я написал в первом абзаце, может показаться несколько метафоричным, так что я поясню. Этот голос не исходит снаружи, это не какой-нибудь демон, бормочущий из темных мест твоего сознательного разума, с которым ты можешь спорить или на которого можно не обращать внимания. Это часть тебя. Часто ты можешь обнаружить себя, действующего на одном лишь импульсе еще до того, как ты осознаешь, что ты делаешь. Это тише Безумия и вряд ли тебя заметят за делом, но ты в точности так же не можешь сопротивляться этому. Последователи Пути Парадокса говорят, что деструктивные наклонности являются частью искушений, находящихся на нашем пути, и что мы должны контролировать их или направлять их для собственной выгоды, но мне кажется, что они просто пытаются рационализировать их собственное поведение.

По сути, мы, Равнос, не обязаны повиноваться каждому внезапному импульсу. Приложив усилия, многие из нас могут сопротивляться своим желаниям и двигаться дальше, по крайней мере, на время. Равнос, игнорирующие такие импульсы долгое время, чувствует грызущую боль, вроде жажды крови. В таком случае он может искать наиболее благоприятные возможности совершать преступления, или сражаться с искушениями все дольше и дольше, пока, наконец, не сдастся. То, как часто Равнос поддается импульсам, зависит от его личного уровня самоконтроля и силы воли.

В конце концов, это не значит, что мы склонны к преступности. Мы просто обречены доказывать себе то, что мы мастера своих собственных свадхарм.

Проклятие

Согласно старым историям, проклятие искушения, от которого страдают Равнос, было наложено в наказание за то, что основатель клана желал потерянные для него мирские радости. Его нужда к краже жизни у смертных и его желание обрести потерянное вновь расширились, охватывая все аспекты жизни смертного. Вместо того, чтобы найти и взять, что ему хотелось, он был обречен брать все, что мог в напоминание о том, что полученное никогда не принесет ему пользы. Хочу заметить, что проклятие включало в себя не только воровство, но и многие другие преступления. Некоторые истории даже говорят «все возможные преступления».

Согласно одной версии этой истории, Патриарх мог ослабить свое проклятие, распространяя его среди других – его детей, их детей и так далее. Чем больше Равнос в мире, тем слабее его собственное проклятие.

Форма греха

Для каждого Равнос есть свое преступление – некоторые имеют схожести друг с другом, но мотивация и намерения обычно каким-то образом отличается. Равнос развивают свои криминальные наклонности, основываясь на своих действиях в жизни, будь то искушения, которым они поддавались, будучи смертными, или что-то они особо ненавидели – ибо Становление является весьма ироничным даром. Это означает, что серийный убийца, скорее всего, будет обладать еще большим желанием нести смерть, а его убийства могут стать более замысловатыми. Или офицер полиции, который терпеть не может наркоторговцев, которых он арестовывает каждый день, вырабатывает нужду приобрести эти наркотики или использовать их на себе (эти два желания не являются взаимоисключающими).

Некоторые Равнос обладают импульсы к преступлениям, о которых они никогда даже и не думали, будучи смертными. Форма Сородичей и их сила предоставляют возможности, недоступные смертным, и иногда Становление порождает такие желания. Новообращенный Равнос может не знать о причинах, по которым он так сильно хочет совершить эти преступления, но и они, так или иначе, исходят из личности Дитя.

Выбери свое преступление

Стереотип Равнос это вор – от Равнос ожидается, что они будут воровать вещи, потакая своим слабостям – но это качество не очень-то и интересное, если вы не знаете, как придать ему особый шарм.

Создавая Равнос, задумайтесь о его истории и характере, и используйте это, чтобы создать контекст к преступлению персонажа. Не волнуйтесь о том, чтобы сделать его сбалансированным с желаниями других Равнос, так как у всех разные слабости. Один Равнос может быть склонен к совращению Архонтов, уводя их от Юстициариев и Камарильи; другой может быть заинтересован в создании или обострении вендетт между Сородичами или смертными. Первый пример является весьма специфичным, в то время как второй общ – они, без всякого сомнения, не равны, но они и не должны быть.

Рассказывая о слабости

Слабость Равнос, в основном, является вопросом отыгрыша. Когда Равнос получает возможность совершить свое преступление, игрок должен сделать бросок на Самоконтроль (сложность 6), чтобы избежать этого. Детали, однако, по большему счету зависят от персонажа. Равнос, который желает отвергать и противостоять фигурам авторитета действительно должен отвергать и противостоять таким фигурам в игре. Игрок должен быть готов отыгрывать выбранное преступление, когда дело доходит до этого, или отыгрывать противостояние греху – само по себе проявление силы воли.

Имидж беспечного Равнос, весело скачущего от одной жертвы до другой, освобождая их от имущества и достатка, является пресным стереотипом и не должен олицетворять клан. При создании персонажа задумайтесь о том, как живет человек, принужденный к постоянному совершению verboten актов. Некоторые Равнос могут прятать свое отвращение к их собственным поступкам за высокомерным поведением, но немногие настолько беззаботны. Те, что склонны к частой потере контроля над своими желаниями, обычно отлавливаются и уничтожаются до того, как они успеют стать риском для общества Сородичей.

Равнос Рома и слабость

Некоторые Равнос, которые были цыганами до Обращения, утверждают, что они менее ограничены своей слабостью, а жидкая натура крови «джорджо» сделала нас слишком слабыми, чтобы сопротивляться сильным импульсам к специфичным преступлениям. Они говорят, что они склонны к нарушению обычаев и законов общества так, как это им нравится. Я думаю, они сами себя обманывают. Некоторые Рома могут страдать от таких побуждений, и я имею в виду СТРАДАТЬ. Если ты думаешь, что желание ограбить магазин каждый раз, когда ты видишь кассу – это плохо, представь нужду сражаться с обществом, в котором ты находишься.

Говорят, что Равнос тусуются с цыганами и мы все большая дружная семья. Я не знаю насчет тебя, но я взглянул на культуру Рома и у них есть куча табу, на понимание которых я не претендую. Итак, если ты являешься частью культуры с огромным количеством правил о том, что делать и как себя вести, хотел бы ты, чтобы какой-то кровососущий ублюдок бегал рядом, нарушая эти правила каждые пять минут? Я бы не хотел.

Крис и другие собрания

Из уст Ниил Раманатана

Для клана, кровь которого ведет его членов к нарушению законов и обычаев, Равнос часто придерживаются строгих клановых традиций.

Секты и общество

Обе секты сосут. Они построены на мошенничестве и обмане. Зайди в любой город, посмотри на него и попробуй угадать, принадлежит он

Камарилье или Шабашу. Ты не можешь. Они проводят так много времени, ненавидя друг друга, что становятся зеркальными копиями. Что я могу сказать? Ненарочная ирония – лучшая ирония. Или, может, худшая.

Камарилья

Секта является вопросом выбора, по крайней мере, когда ты ведешь дело с Камарильей. На самом деле многим Князьям и старейшинам наплевать, являешься ли ты членом их маленького клуба или нет до тех пор, пока ты не нарушаешь их маленькие правила. В действительности выживать в домене Камарильи необыкновенно легко – просто притворись членом секты. Гипотетически, любой Сородич может это сделать, и немногие Князья обращают на это внимание до тех пор, пока твое присутствие не приносит проблем или пользы их домену. Лучше предлагать им пользу.

Я бы сказал, что, в лучшем случае, очень небольшое количество членов Камарильи когда-либо видели Равнос, и еще меньше об этом знают. Это довольно небольшое число, но стоит учитывать, кто появляется в Элизиумах и садовых приемах и салонах и черт-знает-где-еще они проводят свои маленькие soirée. Тебе повезет, если ты увидишь одного Князя в год, не говоря уже о продолжительных противостояниях с ним. Любой примоген высунет свое лицо, только если он считает, что его присутствие даст ему обратить ситуацию себе на пользу. Еще до того, как они покинули корабль, Гангрел редко показывали свои морды на собраниях Сородичей, и, хоть ты и можешь ожидать присутствия Носферату, ты их не увидишь. Вентру приходят посмотреть, Тореадор хотят, чтобы смотрели на них, Бруха выступают против власти, Малкавиане улыбаются и кивают, а Тремер все это записывают. Не считая этого, они все – служители и их Дети, пытающиеся выслужиться перед старейшинами, которые предпочли бы проводить время, хихикая над картами города и поздравляя себя с новой схемой обрести контроль над ратушей или еще какой-нибудь херней.

Шабаш

Давным-давно, в 16 или 17 веку, группа сердитых Сородичей собрались вместе и решили, что им суждено править миром. Двумя основными контингентами в этой партии были Ласомбра и Цимисхи – пойди, разберись. Наверное, нам повезло, что они решили объединиться для выполнения своего маленького плана. Поодиночке они могли бы достичь какого-нибудь прогресса. А так эти два клана, явно сужденные быть подделками Вентру, слишком заняты, вставляя друг другу палки в колеса. Они отвоевывают город, они теряют город. Посмотри на то, что стало с Манхэттеном в прошлом году.

Не пойми меня неправильно – мне бы хотелось быть в мире, где Сородичам не надо прятаться в тенях как крысам. Я под впечатлением, что стандартный modus operandi Шабаша был как раз тем, что побудило Инквизицию и формирование Камарильи в 15 веку. Мне кажется, что исправлять проблемы прошлого, повторяя ошибки прошлого, не очень-то и умно.

Антитрибу

Окей, окей, ты спрашиваешь: «если Шабаш так сильно сосет, почему так много Равнос к нему присоединились?» Ответ лежит в линии партии Шабаша: свобода. Свобода от старейшин, свобода от Патриархов, от конца света, долгов на кредитной карточке и всего остального, о чем ты можешь подумать. Для клана, чьи члены ценят свободу превыше всего, Шабаш выглядел как лучший возможный вариант. Я не знаю, как много присоединилось к ним при создании Шабаша или сколько участвовали в Революции Анархов, предшествовавшей Камарилье – я слышал предположения, варьирующиеся от трети до половины клана в Европе. Не думаю, что это имеет отношение к делу. Конечный результат – то, что Равнос антитрибу были одним из наибольших (не считая Большой Двойки) кланов в Шабаше.

Худшая вещь о Равнос Антитрибу так это то, что они как рожденные свыше – они нашли что-то Важное и Должны Поделиться Этим С Нами. Я сейчас говорю о серьезном евангелистском поведении. Внутри Шабаша Равнос относительно расслабленны, во всяком случае, по сравнению с другими анти-кланами вроде Ассамитов или Вентру. Но вот когда они набредают на одного из нас, они превращаются в Свидетелей. Просто улыбайся, кивай и бери брошюру. Потом уезжай из города.

Все стало хуже после Недели Кошмаров. Предположительно от одной трети до одной половины Равнос антитрибу были в стаях, составленных из одних лишь Равнос, в то время как остальные были рассыпаны по всему Шабашу. Лояльность Шабаша – невероятная штука (Сородичи в стае Шабаша могут уйти чистыми даже после покушения на жизни друг друга), и когда Равнос сошли с ума, большинство из них были повязаны при помощи подручных средств и оставлены высыпаться. В некоторых случаях, если слухи верны, безумные Равнос оказывались во главе стаи и вели их против старейшин Равнос, высасывая их души. Я не уверен, что шабашиты вообще ЗАМЕТИЛИ перемену в поведении.

Конечный результат – большинство Равнос, что все еще на дорогах, принадлежат Шабашу. Относительно немного погибли в Кошмарах, но «немного» - субъективное слово. Мало старейшин были частью Шабаша и я надеюсь, что они все умерли.

Анархи

Анархи могут быть наиценнейшими знакомыми Равнос. Большинство слишком молоды, чтобы волноваться о клане или истории. Если ты провел много времени рядом с Камарильей, первым изображением после того, как ты увидишь слово «Анарх», скорее всего, будет банда отбросов из Ангелов Ада, которым больше нечего делать со своим временем как бросать коктейли Молотова в любимые Элизиумы Тореадора. К счастью, они умнее этого или, по крайней мере, не заинтересованы в революции.

Большинство североамериканских Анархов проводят время на шоссе, перепутьях, автострадах и тропах Соединенных Штатов, и многие Равнос их сопровождают. В конце концов, лучше путешествовать с группой, и Анархи обращают меньше внимания на причуды других.

Анархи также могут быть использованы как прикрытие для менее «благотворного» поведения, к которому мы иногда можем быть склонны. Я имею в виду, что Князю легко винить Анархов во всех бедах, но вот выделить козла отпущения становится гораздо сложнее. Если ты вызываешь проблемы, которые могут повлечь за собой гнев Князя, уезжай из города и дай Анархам принять удар на себя. Им не привыкать.

Некоторые имеют политические цели – свергнуть старейшин с позиции власти, равенства для неонатов и другая чепуха. Не дай им завлечь тебя в свою компанию; все это закончится в кровавых слезах. Я не вижу смысла присоединяться к борьбе, в которую ты не веришь, не говоря уже о том, чтобы умирать за чужие взгляды. Если ты каким-то образом оказался посреди стаи Каитифф, практикующей в риторике и желающих запретить бомбы, улыбайся и кивай как можно чаще. А когда они отвернутся, по-тихому уйди. Ты не хочешь попадать в проблемы, которые они создают. А, и никогда не тусуйся со «Свободными», если одной ночью ты не хочешь проснуться с клыками Шерифа у твоей шеи.

Обработка

Говорят, что Князьям, выбрасывающим Равнос из города, грозит «Обработка». Некоторые не обделенные умом неонаты используют эту угрозу, пытаясь заставить Князей дать им остаться. Тупее их ты себя вести не можешь.

Обработка редко случается. Когда это происходит, чаще всего за этим кроется какой-нибудь старейшина с большим количеством связей, чем извилин в башке, решивший нести нечестивое возмездие Князю за пренебрежение-другое – обычно, игнорируя права всех других Сородичей в городе. Я не говорю сейчас, что Князь, выживающий нас из города, не заслуживает ответа, но этот ответ не обязан быть очевидным, объявленным или представленный в виде угрозы. Не упоминай его. Если Князь говорит «покинь город», покинь город, друг мой. Шансы на то, что его Шериф и Чистильщики и примогены и личные телохранители и все остальные, находящиеся под его рукой, превосходят тебя в числе. Болтаться рядом с ними глупо и с таким поведением ты скоро будешь подсвечивать рассветы.

Теперь, когда я преподал тебе этот небольшой урок – да, Обработка существует. Она случается. Соль в том, что если Князь ее ожидает, они по-тихому убьют нас, когда мы прибудем в город вместо того, чтобы вывести нас из него. По сути, это одна из задач Чистильщиков – избавляться от неудобных Сородичей.

Методы

Одной из причин, по которой Равнос тусуются вместе, является потенциал к взаимовыручке. Ты ведь не думал, что это из-за теплого, уютного чувства семьи на праздниках? Нет, у нас есть корыстный интерес в сохранении нашей свободы идти, куда нам хочется. Конечно, заходить в город и получать дыру в своей тупой башке – не самый лучший способ этого достичь. Так что, чтобы заставить это работать, нам надо кооперироваться.

Первым шагом является сохранение связи с другими Равнос. Запоминай e-mail адреса, сотовые телефоны, почтовые ящики, автоответчики – все, что может помочь словам достичь нужных ушей. Отправляй эти слова, когда ты собираешься куда-то направиться. Оставляй информацию о том, куда ты идешь, когда ты вернешься и как долго ты собираешься там торчать. Не забудь о том, чтобы добавить, как часто ты собираешься оставлять сообщения о своем благом здоровье. Подбирай сообщения других и передавай их остальным, чтобы мы имели примерное представление о том, кто и где находится.

Если ты вляпался или ожидаешь вляпаться в неприятности, оставь записку. Если ты потеряешь связь со своими контактами, другие Равнос могут решить проверить, что и как. Их выбор зависит о том, как они чувствуют о Князе или любом другом Сородиче в городе, в котором ты пропал, о тебе и о том, стоит ли им рисковать своей жизнью в попытках отомстить за то, что может быть заслуженной участью идиота или просто еще одной занозой в заднице.

Если тебя выживут из города, неплохо было бы связаться с остальными, чтобы те знали, что да как. Если Князь ненавидит Равнос, избегай его домена. Если тебя выкинули оттуда из-за твоего же поведения, уходи. Не будь засранцем, не скули на Князя, не угрожай ему и ни при каких обстоятельствах не упоминай Обработку. Это то, что «все знают» о нас, но нам не стоит упоминать это им. Другие Сородичи начинают странно себя вести, когда ты небрежно упоминаешь идею перевернуть их город вверх дном. Это, и лучше дать им бояться без того, чтобы опускаться до грубых угроз, особенно учитывая то, что ты, скорее всего, не знаешь достаточно других Равнос, чтобы собрать Обработку достойную большой О.

Конечно, от тебя все-таки ожидается вернуть должок.

Просто предупреждение: Не все Равнос интересуются в Обработке, особенно после Недели Кошмаров. На самом деле, после этого многие Равнос предпочитают лежать на дне и избегать внимания даже со стороны других соклановцев. Не могу винить их. Сложно собрать кого-нибудь на Обработку, если ты можешь найти только одного или двух Равнос, которые вообще согласятся с тобой говорить.

Это значит война!

При условии, что ты собрал достаточно народу, чтобы нести городу пресловутую Обработку, время составлять план. Все верно, тебе действительно надо готовиться. Даже у Шабаша есть стратегия за их массовыми беспорядками. Да, это выглядит как беспорядочный бардак, когда две дюжины индивидов в кровавом безумии врываются в Элизиум с ломиками и самодельными пистолетами, но в этом весь шарм – все только выглядит хаотично.

Забудь о бесплодных шалостях, которые могут только выставить твою цель глупцом. Мы говорим о мести, не о сценарии фильма Адама Сэндлера. Всегда стреляй на поражение. Используй все, что у тебя есть и никогда – никогда – не попадайся. Не нарушай Маскарад, твое эго этого не стоит.

Первая часть: План

Я не могу подчеркивать эту часть еще сильнее. Если ты пойдешь без ничего, кроме как мыслей об учинении проблем, тебя уничтожат быстрее, чем ты можешь сказать: «я пошутил». В титулы и власть этих Сородичей вложено достаточно эго и усилий. Князья даже самых малейших городков добрались до своей позиции потому, что они были достаточно злобными и безжалостными, чтобы схватить ее своими когтями и воткнуть в нее свои клыки. Все остальные претенденты либо мертвы, либо были обезврежены (подразумевая, что они вообще существовали). Даже не спрашивай о том, что стало с прошлым Князем – тебе не нужны кошмары.

Раздобудь карту города – ты можешь купить ее на заправках, по этому поводу можешь не переживать. Читай газеты – ты можешь купить газеты большинства больших городов где угодно. В конце концов, я могу подойти к киоску в Сиэтле и подобрать копию Нью-Йорк Таймс. Ищи проблемные места – насилие среди молодежи, банды, наркотики, полиция или политические беспорядки. Это – слабые точки и, скорее всего, именно на этих регионах сконцентрировали свое внимание местные Сородичи.

Часть вторая: Покинь город

Когда ты уверен в том, что Обработка идет своим чередом, уходи из города и не возвращайся. Ты сделал, что хотел: нет смысла болтаться неподалеку, чтобы посмотреть на результат, если местный Чистильщик уничтожит тебя за твое подрывное поведение.

К тому же это очень хорошо, если Князь и его лакеи не уверены в том, имела ли место Обработка или им просто не повезло. Это замешательство усиливает тайну, поверь мне.

Другие

Ты же не думал, что я спущу тебя с крючка без того, чтобы рассказать кое-что о наших собратьях-Сородичах, а?

Ассамиты

Половина Ассамитов – опасные психопаты, которые сожрали бы твою душу в ту же секунду, когда они посмотрят на тебя. Другая половина улыбается, делая это. Я признаю, это резкое суждение, но эти парни поймали скверное проклятие пять веков назад потому, что они не могли вести себя в приличном обществе. Сейчас они все вежливые и культурные, но повернись к ним спиной, и они воткнут в тебя кол быстрее, чем ты можешь сказать «Аллах Акбар!»

Хорошо, ну, некоторые сумели отвергнуть привычки их более кровожадных кузенов. Но будь осторожен с ними. Мы не знаем почти ничего о них – вполне вероятно, что они могут быть первой линией новой волны диаблеристов. Если Ассамит тобой интересуется, будь вежлив и дай ему каждую причину найти кого-то еще, если он вдруг решит повиноваться своей жажде.

Бруха

Мне кажется, что Бруха поддерживают Камарилью только потому, что тогда они могут ныть о чем-то. Продолжительно. Они такая же часть

системы, как и Вентру, если оставить бесконечные потоки едкой риторики в стороне. Некоторые Бруха никогда не затыкаются о сказочном триумфе их любимого правого дела и абсолютной необходимости свергнуть Вентру со всей возможной яростью. Поэтому они и являются одним их шести столпов Камарильи, э?

Последователи Сета

Этот клан, наверное, вышел из плохого фантастического романа. «Окей, мы все мертвы и мы поклоняемся злому богу-змее! Потому что у него есть змеи!» А потом они бегают, продвигая мелочные низости, которые должны доказать их преданность гадкому богу. Лучшая вещь о Сетитах это то, что первый раз всегда бесплатный. Нет, я не шучу. Они думают, что если они поймают тебя на крючок, то смогут удерживать тебя навсегда. Трюк в том, чтобы поймать их. Если один из змей достаточно туп, чтобы дать мне вещи ради продвижения зла, я возьму их. Конечно, когда дерьмо попадет в вентилятор и все развалится, именно на нем будет вся ответственность, верно?

Гангрел

Еще со временем моего Сира, и Сира моего Сира, и Сира Сира Моего Сира Гангрел были в ссоре с нашим кланом. Я не знаю, в чем их проблема, но я слышал достаточно теорий. Одна говорит, что Гангрел были созданы сражаться с врагом вместе с Равнос, но Гангрел предпочли убежать, а не занять свое законное место. Лично я считаю, что у нас были несогласия насчет стад смертных. На протяжении нескольких веков Равнос прибывали в Европу вместе с семьями цыган. Гангрел занимались браконьерством, и Равнос отреагировали соответственно. Со временем ты уже не мог представить себя до того, как Гангрел втыкал в живот Равноса когти, а Равнос вызывал воображаемых жрецов, пихающих иллюзорные факелы в лицо Гангрела. В современные ночи половина драк начинается потому, что одна сторона знает, что другая сторона – враг, но никто не знает, почему.

Я не решаюсь сказать, что мы не можем ладить с Гангрел. Среди Анархов Равнос и Гангрел часто работают друг с другом без того, чтобы одному из них пришла в голову мысль о том, что другой должен исчезнуть. Я не говорю, что я видел там закадычных дружков, но я редко наблюдал непримиримые разницы, о которых всегда говорят старейшины. Несмотря на это, помни практическое правило: следи за своей спиной, когда ты рядом с Гангрел. Никогда не знаешь, когда один из них решит, что твое существование – чума этого мира, и начнет размахивать шестидюймовыми ногтями перед твоим лицом.

Джованни

У меня странные отношения с Джованни, с которыми я встречался. Они – семья; мы ведем себя как семья. Они любят деньги и мертвые вещи; мы любим деньги. Некроманты являются одними из самых жутких Сородичей, с которыми я имел неудовольствие встречаться. Отложив все это в сторону, я хочу заметить, что из них выходят отличные партнеры в

бизнесе. Просто держи все взаимоотношения на профессиональном уровне и не давай им считать деньги до того, как ты исчезнешь.

Иногда Джованни будут искать кого-нибудь, кто может провернуть специальные работы для них. Они особенно любят Равнос, так как мы не особо известны другим Сородичам, и мы можем заметать свои следы. Если к тебе подойдут, действуй согласно своему сознанию и не давай им своего имени. Они обладают властью над мертвыми, и они могут использовать твое имя как связь. Твое настоящее имя, во всяком случае.

Ласомбра

Ласомбра олицетворяют основной принцип Шабаша: Сильные преобладают, слабые погибают. Говорят, они убили своего старейшего как раз перед созданием Камарильи. Я не могу подтвердить эти слухи, но те немногие, с которыми я встречался, были достаточно хардкорными, чтобы попробовать все, что придет им в голову, если это помогло бы им продвинуться. Когда ты рядом с Ласомбра, оказывай им уважение, которые, как они думают, им подобает. Если тебе надоело существование, начни раздражать их. В отличие от власти нашего клана над восприятием, власть Ласомбра над тенями может быть очень физической.

Малкавиан

Малкавиан волнуют меня и не только потому, что они знают так чертовски много. Каждый второй раз, когда они делают что-то очень умное, винят за это нас. Я думаю, что большая часть нашей репутации за нецивилизованное поведение исходит из лунатизма Малкавиан. Они не тупые или клоуноподобные, но это не утешает. У них есть странная способность видеть сквозь любую ложь и хитрость. Лично я бы скорее убил одного из них, чем стал работать с ним. Сородичи, которые предпочитают думать о нас в группах, будут сравнивать Равнос (потому что мы «трикстеры», верно?) и Малкавиан (потому что они «трикстеры», верно?) и бросят нас в одну категорию. Это просто глупо. Я не припоминаю, чтобы Равнос распускали кровавые слюни по умолчанию. Если набредешь на подобные идиотские мысли, выдои из них все, что сможешь. Или Сородич будет думать, что ты маньяк, пускающий кровавые слюни, или что ты более страшный, чем у тебя на это есть право. В любом случае ты получишь преимущество, если ты готов его схватить.

Носферату

Для группы уродливых сукиных детей, коими они и являются, от этих парней у меня витэ начинает чесаться, стоит мне лишь подумать о них. Они знают слишком много ради моего собственного блага. Да, с ними легко ладить – эй, мы отбросы, они отбросы, мы говорим с животными, и они говорят с животными. У нас много общего, верно? Верно, но не рассчитывай на то, что их доброжелательность и заботливая натура тебя коснется, если они могут взять грязь, которая у них есть на тебя, и обратить ее для собственной пользы. Ты не не жил, пока канализационная крыса не провела тебя.

Вот трюк, который поможет тебе иметь с ними дело: Носферату много знают о том, что происходит в их городах. Еще лучше, они собираются и обсуждают это. Если ты чувствуешь, что сможешь это провернуть, используй свою власть над животными, чтобы поймать частицы действа для себя. Все просто – найди настоящую крысу и отправь ее шпионить за Носферату. Окей, все не так просто. Они повернут чертового грызуна против тебя половину времени. Так что отправь пару дюжин – Канализационные Крысы не смогут поймать их всех. Если у тебя есть этот навык, вселись в одну из крыс. Проведи достаточно времени в канализации, и ты точно узнаешь *что-нибудь*. Носферату знают свою игру, но они не обращают много внимания на животных в своих садках. Они привыкли к ним, так что пара лишних не всегда провоцируют их параноидальные цепи. Черт возьми, можешь даже не использовать крыс. Бери тараканов.

Тореадор

Если бы я когда-нибудь думал о потайном космическом значении моего существования как одного из кровососущих мертвецов, Тореадор были бы лучшим свидетельством обратного. Я не говорю, что все эти сухие горбуны должны гореть на солнце, но я не стал бы проливать слез, если бы так и случилось. Я редко встречал существ настолько убежденных в своей важности и, тем не менее, настолько лишенных доказательств к этому бреду. Посмотри на них, эти лузеры используют сверхъестественные силы обаяния, чтобы находить друзей и влиять на людей.

Естественно, если ты хочешь поладить с Тореадор, ты должен вести с ними так, будто они действительно так же важны, как им кажется. Что-нибудь меньше и он закатит истерику и будет умолять примоген или Князя шлепнуть тебя по ладошкам.

Тремер

Здесь у нас стая параноидальных кровавых ведьм. Что они хотят делать? То же, что они делают каждую ночь. Они хотят править миром. Окей, я не знаю этого наверняка, но ты посмотри на этих бракованных иллюзионистов. Да, они могут бросаться огненными шарами, летать как супергерои и призывать сами элементы на своих врагов. В чем брак? Утонченность, или, точнее, ее отсутствие. Я не перестаю удивляться тому, что Бруха обладают такой репутацией за грубую силу, в то время как Тремер произвели ее до формы искусства. Самое важное правило ведения дел с Тремер: Не встречайся с ними взглядом и не давай им свою кровь. Все остальное в твоих руках.

Я слышал слухи о том, что, по крайней мере, одна ветвь Равнос наслаждалась позитивными отношениями с Тремер до создания Камарильи. Я не встречался с доказательствами этому в своих собственных делах. Или у них короткая память, или мой Сир сосал панков, дергающихся под метом. В любом случае, я бы не стал полагаться на эту вероятность.

Цимисхи

Эти парни переводят слова «больной долбоеб» на новый уровень. Изверги – ходячие воплощения основной эстетики Шабаша: У них нет связей с человечеством. Точнее, они очень тяжело работают над убеждением себя в том, что все человеческое в них умерло после Обращения. Психопаты щедры на уверения, мне кажется.

Я никогда не встречал Цимисхи, которого мне не хотелось бы пронзить колом и оставить тело на крыше. Ни одного. Я ненавижу меняющих форму ублюдков больше, чем кого-либо еще. Они – злобные, грязные сволочи. Я даже не уверен в том, что они Сородичи. Держись от них подальше, если тебе дорога твоя жизнь. Если тебе повезет, любой Цимисхи, которого ты встретишь, превратит тебя в беглеца из кунсткамеры. Если нет, ты проведешь остаток вечности как парализованное дилдо из крови.

Вентру

Если поставишь Тореадора на один конец экстремального поведения, а Ласомбра на другой, Вентру будут где-то посередине. Типичный Вентру, вероятно, верит, что весь мир ему должен, но он все-таки приложит все усилия к тому, чтобы заполучить его. По большему счету, они справляются с лидерством лучше Ласомбра и они не такие жалкие, как Тореадор. Они чертовски опасные. Один звонок от Вентру и ты обнаружишь, что твои банковские счеты заморожены, полиция хочет тебя арестовать, а твое убежище сровняли с землей и превратили в парковочное пространство. Не гневи их – а если все-таки прогневишь, сделай так, чтобы они не гневались на тебя. Мне все равно, каким хардкорным сукиным сыном ты себя возомнил, когда ты в присутствии Князя Вентру, отдавай ему подобающее уважение. Со временем ты поймешь, что это того стоит.

Рома

Это очень деликатная тема. Многие Сородичи считают, что все Равнос – Рома, или, как их обычно называют, цыгане. Это частично верно. До недавних пор большинство заметных Равнос были Рома. Примерно 600 лет назад Рома распространялись по Европе и заработали себе плохую репутацию. Я подозреваю, она появилась из-за того, что пара сотен Равнос путешествовала по Европе вместе с ними.

Равнос верили, что для сохранения чистоты крови они должны Обращать только из своих семей. Так что Равнос, прибывшие вместе с Рома (по-видимому, их родственники) давали Становление только среди Рома. Все Равнос имели маленький голос в своей голове, предлагающий им совершить все грехи, которые могут сделать их жизнь легче. Это затруднило жизни смертных Рома, ибо каждый раз, когда они отправлялись в новое место, Равнос, путешествующие с ними, налетали на город и творили невообразимые ужасы со властными и богатыми. Неизменно, Рома были обвинены в этих преступлениях и были вынуждены сдвигаться.

Я не говорю, что Рома были невинными. Во всех обществах есть свои преступники. Но когда Рома искали помощь в устранении Равнос, которые обескровливали их и доставляли проблем их семьям, Гангрел были готовы ее предложить.

Лично я считаю, что Рома, сделавшие этот выбор, променяли одного дьявола на другого. В процессе кланы Равнос и Гангрел подрались несколько раз. Сородичи в обоих кланах встретили свою Окончательную Смерть только из-за права Рома на пересечение Европы.

Вот простые правила, которые тебе понадобятся, если ты будешь рядом с Рома – помни, что они смертные. Если ты скажешь им, что ты кровососущий мертвый монстр, они, скорее всего, испугаются и попытаются тебя убить. Так что не надо. Если ты думаешь, что было бы круто одеваться и вести себя как цыгане, которых ты видишь в фильмах, не надо. Ты будешь выделяться как кровавый палец. Если ты думаешь, что было бы круто завести родственника-Рома из-за того, что у них есть «жажда странствий», не надо. Рома путешествовали, потому что у них не было места, где они могли бы осесть. Ты обнаружишь, что многие Рома живут тихие жизни и обладают респектабельными работами. Они не смертные Равнос и не веди себя с ними так, будто это неправда. Это приведет к твоей смерти, если ты везунчик.

Одна последняя вещь: Традиционные Рома – приверженцы чистоты. Я говорю о серьезных последствиях. Они не будут есть за твоим столом, если ты кладешь туда ноги. Если они знают, что ты пьешь кровь, они не будут с тобой общаться – кровь, являющаяся телесной жидкостью, нечиста. Как и большинство смертных, Рома истово верят, что мертвецы не должны вставать и разгуливать по улицам. По сути, они гораздо более истовы в этой вере, чем большинство остальных. Просто не говори об этом.

Феи

Я никогда не видел фей, и я не уверен, что верю, что они существуют. Конечно, я слышал о них от своего Сира, но что это значит? Говорят, наши иллюзии могут вредить им каким-то образом. Я не понимаю, как, и мне никогда не хотелось узнать. Эй, я не знаю, где найти фею, а зачем мне с ними связываться – тем более.

Руководство по Выживанию Люпинов, Г2К версия

Автор неизвестен, распространяется печатными копиями и, с недавних пор, в цифровом формате

Рано или поздно каждый Равнос попадает в эту ситуацию. Ты болтаешься в городе, и на тебя начинают обращать внимание местные власти. Князь, примоген архиепископ – неважно, кто, но они тебя заметили. Это означает, что тебе надо двигаться до того, как власти тебя прихлопнут.

Лучший вариант – покинуть город. Взять автобус, самолет или поезд и валить из Додж-Сити. К сожалению, если они действительно хотят тебя поймать, они будут следить за аэропортом и станциями автобусов и поездов. Да, ты можешь проскользнуть, но уверен ли ты в своей

способности к этому? Поздним вечером все эти места, обычно, не очень заполнены и быстро найти билет на самолет, приземляющийся до рассвета, довольно сложно.

Проблема в путешествиях между городами, даже в современном мире, это Люпины. Эти пушистые ублюдки живут, чтобы разрывать нас на части. Запрыгнув на коридор I-5 и направившись из Сиэтла к Свободным Штатам Анархов, вполне вероятно, что ты сможешь найти хорошие места, в которых можно остановиться днем. Скорее всего, ты и на Люпинов не набежишь – они не могут быть везде и сразу. К сожалению, ты не всегда будешь таким везучим. В одну ночь Люпины выбегут из леса, бросят дерево на то, что ты используешь в качестве транспорта, и будут пользоваться тобой как пиньятой.

Если ты будешь путешествовать и рисковать встречей с Люпинами, я предлагаю брать с собой следующие предметы: слезоточивый и/или перцовый баллончик. У Люпинов чувствительные носы; если сможешь воспользоваться этим, ты уже наполовину спасен. Найди ломик, а еще лучше, что-нибудь, гальванизированное серебром. Серебро жжет Люпинов как ничто другое. Не используй оружие, чтобы убить их, только для самообороны. Твоя задача – убраться как можно дальше от них. Возьми с собой пару дорожных фальшфейеров. Они не слишком опасны для тебя, и если ты сможешь воткнуть один из них в глаза и/или глотку Люпина, это хорошо скажется на твоих шансах. Не забудь об огнетушителе. Согласно закону, каждая машина должна иметь один. Для нас это более важно, чем для большинства остальных. Ты можешь использовать его, чтобы ослепить Люпинов (если у тебя больше ничего нет) и потушить себя, если ты попал в какой-то несчастный случай. Помни: Безопасность на первом месте.

Путешествуй в группе. Если ты с другими Равнос, эти предосторожности идеальны. Если нет, найди способную стаю Анархов. Если сможешь задобрить их, у тебя, скорее всего, будет гораздо меньше проблем. Стая Люпинов, у которых нет проблем с атакой одинокого Сородича на дороге, могут – могут – подумать дважды перед тем, как атаковать полдюжины Сородичей на мотоциклах и вооруженных до зубов.

Смотри за тем, чтобы твои поездки были краткими. Не пытайся пройти всю дорогу от Портленда до Сан-Франциско в две-три ночи. Не используй тропы, за ними Люпины следят внимательней. Не останавливайся в небольших городах – необязательно, что ты найдешь там Люпина, но лучше избежать проблемы целиком.

Перед путешествием проверь свою дорогу. У тебя может не быть времени на это, но если оно есть, делай это правильно. Свяжись с птицами в воздухе и зверями в полях и спроси их. Они не будут знать, что такое «Люпин», но, наверное, узнают «зверолюдей». Животные не особо умные, чтобы быть надежными, но ты должен использовать каждый доступный ресурс.

Последнее предупреждение: Не гони быстрее окружающих тебя машин. Тебе не хочется навлечь на себя внимание дорожного патруля.

Еще одна заметка

Пару лет назад какие-то Равнос с большим количеством знаний, чем мозгов на их использование, пустили слух о том, что клан Люпинов под названием Странники связаны с нами. Не верь в это. Я не знаю, что такое Странник, но я никогда не видел Люпина, от которого мне не хотелось убежать как можно быстрее.

Майапарисатья: Путь Парадокса

На протяжении Веков Равнос в Европе и Америке следовали Пути Парадокса, который учил их обращаться со смертными, как со скотом, и поддаваться каждому искушению без всяких раздумий кроме как «прикрой свою задницу». Они использовали Путь как предлог совершать каждое возможное преступление и зверство без забот о последствии их действий. Большинство этих Равнос утверждали, что следовали принципам Парадокса в попытках рационализировать свою чудовищную деятельность и многие из них были поглощены Зверем в последующие годы.

Путь Парадокса был отвратительной вещью, которую не обсуждали за кругами Равнос. Если бы хоть один Вентру узнал о практике последователей Парадокса, в дело пошла бы чистка, равная атаке на Ассамитов в своей ярости и эффективности. То, что этого никогда не произошло, является чудом само по себе.

Возвращение Истинного Пути

В последней декаде старейшины Равнос пробуждались из глубокого торпора и двинулись в Европу и Америки. Когда они увидели, что неонаты и служители этих континентов называли «Парадоксом», они отреагировали кровожадным ужасом и уничтожили наихудших нарушителей. Всех остальных они обучили новым (или, скорее, очень старым) путям Парадокса, называемого майапарисатья.

Слово майапарисатья – конструкция хинди. Майа описывает Химерию почти буквально – это означает «иллюзия», с дополнительными значениями сверхъестественных сил, в некоторых контекстах. Это слово так же ссылается на иллюзию физического мира, которого мы можем видеть и до которого можно дотронуться. Парисатья ссылается на абсолютную истину. Сопоставление этих двух слов – это коан или, если угодно, загадка Дзен вроде «как звучит хлопок одной ладони?» Понимания майапарисатья ведет к истинному просветлению. Средства этого понимания приходят с учением и следованием Пути Парадокса, созданного Запатасурой, Патриархом Равнос; во всяком случае, это имя использовали индийские старейшины.

Эта версия Пути Парадокса фокусируется на состоянии Равнос как одних из Сородичей, о причинах этого состояния и как Равнос вписываются в мир, в особенности, по отношению к другим Сородичам – Западным и Восточным. Это не значит, что Парадокс – мирный и всепрощающий путь. Он требует уничтожения Сородичей, отрицающих следование его принципам, ибо они вредят миру, просто существуя. Он требует индивидуалистского подхода к жизни с уважением – но не любовью – к смертным.

Свадхарма

Учения Парадокса гласят, что все Сородичи заперты за пределами цикла самсары, жизни и смерти. Становление выводит Равнос из натуральной реинкарнации, по крайней мере, до его смерти. Доктрина Парадокса учит, что после Становления душа теряет всю карму и должна восстановить свою дхарму как один из Сородичей.

Чтобы сделать это, все Равнос должны понять и, со временем, постигнуть майа. Согласно учениям, неспособность клана полностью осознать это является причиной их проклятий – смерть от огня или света солнца и неутоляемая жажда крови. Продвинутые в изучении Парадокса Равнос верят, что, превзойдя майа, Шилмуло может так же превзойти и эти проклятья и не страдать от света солнца, обжигающих огней и нужде в крови. Другие Сородичи могут называть это Голкондой, и некоторые из древнейших Равнос утверждали в своих записях, что Голконда происходит из Пути Парадокса.

Равнос, следующие Пути Парадокса, должны постигнуть свою цель – свою свадхарму – и продвигаться ближе к ней с каждой возможностью. Это не так просто, как кажется, и нет двух Равнос, у которых были бы одинаковые свадхармы. Один может решить, что он должен игнорировать искушения Зверя, в то время как другой может прийти к тому, что он должен уступать ему при каждой возможности. Какой бы ни была свадхарма, Равнос должны проводить каждую секунду своего существования, чтобы понять и достигнуть ее. Равнос, теряющий след своей свадхармы – тот, кто попадает под узы крови или лишает себя своей свободы, чтобы служить кому-то – быстро будет поглощен Зверем, обнаружив, что он не может найти свой путь на чужом.

Последователи парадокса, известные как Шилмуло (другое слово хинди для этого ужасного состояния) видят Сородичей, не следующих пути, как своих низших, сбившихся с пути или активно опасными. Так как Сородичи, не следующие пути, не могут быть доверены поиску их свадхармы, не говоря уже об ее понимании, Шилмуло берут на себя ответственность за поиск свадхармы других Сородичей, чтобы они могли привести их к ней. Те, кто отказываются быть ведомыми, уничтожаются, если это возможно. Они слишком бесконтрольные и опасные, чтобы им было позволено существовать. Тем немногим, что соглашаются с видением Равнос, проводится обучение базисам Пути Парадокса и со временем они и сами могут стать Шилмуло.

Последователи Парадокса не являются безжалостными убийцами других Сородичей. Скорее, Шилмуло видят свое дело как правое, если не святое, и они более чем довольны притоком новообращенных. На то, чтобы превзойти свой смертный моральный кодекс и принять другой, более подходящий Сородичу, требуется много времени и веры. И так, думают Шилмуло, у тех, кто действительно хотят перемены, есть вечность, чтобы ее достичь.

Пути Просветления

Путь Парадокса не является единственным, которому следуют Равнос. Принципы пути делают его весьма сложным для следования для тех, кто хочет оставаться конструктивной частью секты, в особенности, Шабаша. Запреты на узы крови означают, что любой последователь Парадокса либо найдет новый набор моралей, либо быстро будет поглощен зверем под влиянием Братания. Если человечность в них умрет, Отступники Равнос ищут другие пути, чтобы удовлетворить свои нужды в философии.

Путь Каина: Некоторые из Отступников Равнос постарее повернулись к Пути Каина в качестве прямого восстания против учений Пути Парадокса и своих старейшин. Они с головой нырнули в одно из учений Шабаша о Каине и Патриархах и они отрицают истории Равнос о происхождении Каинитов.

Путь Катари: Некоторым Равнос нравится этот Путь, ибо он дает предлоги для их более комплексных аморальных импульсов (слабость клана). Равнос на Пути Катари, как правило, улучшают и практикуют свой порок, пока он не станет высшим искусством – по крайней мере, в глазах других Шабашитов. Другие последователи Пути Катари находят инстинктивное знание греха Равнос достойное зависти.

Путь Смерти и Души: Бывшие последователи Пути Парадокса часто обращаются к этому пути, хотя бы ради общей теме о судьбе души после смерти. Это не значит, что их последователи считают, что эти два пути похожи, только судьба души является полезной стартовой точкой. Равнос, чей порок побуждает их к убийствам, часто выбирают этот путь, чтобы лучше понять свои импульсы.

Путь Откровений Зла: Отступники Равнос, как и Сородичи их исходного клана, являются индивидуалистам и им сложно присягнуть на свою верность какой-то власти, вне зависимости от того, какой ужасной или извращенной она может быть. Равнос, находящий собственный путь, уважаем гораздо больше последователей Дьявола.

Путь Дикого Сердца: В связи с утонченной натурой Зверя Равнос, Бродяги находят этот путь сложным для следования. Этот путь основан на более примитивных желаниях и нуждах Зверя, в то время как Зверь Равнос фокусируется на более изысканных концептах.

Путь Соглашения Чести: Немногие Отступники Равнос следуют этому пути, но все они привержены его идеям. Некоторые могут найти этот путь трудным для следования из-за их пристрастия к порокам, но этот путь обычно укрепляет решимость Бродяг к подобающему поведению.

Путь Лилит: Равнос, следующие этому пути, как правило, являются заинтересованными в слухах об их связи с Гангрел и идеи о том, что оба клана каким-то образом были порождены Лилит. Другие принимают этот путь только для того, чтобы полностью погрузиться в еретических доктринах Шабаша без того, чтобы вручать свою душу демонической силе.

Путь Власти и Внутреннего Голоса: Бродяги редко следуют этому пути, но те, что являются исключением, отличаются жесткой эффективностью, которую могут отметить даже Ласомбра (до тех пор, пока разрушительные действия Бродяг не направлены на них).

Отступники Равнос на этом пути обычно не ищут власти просто ради власти, но для того, чтобы делать, что им хочется, когда им хочется. Следует отметить, что они стараются не использовать эту власть глупо. Хоть и немногие Равнос заботятся о том, чтобы быть верным кому-то другому, многие готовы эту верность принять.

Начало Пути

Начало Пути Парадокса должно быть научено – как и с другими путями просветления, они не приходят к Сородичам натурально, без учителя. В отличие от многих других путей, после того, как ученик сделал свои первые шаги, он остается один. Парадокс ставит ударение на том, что каждый Равнос должен найти свой собственный путь, и он не сможет сделать этого, следуя примеру своих старейшин. Шилмуло может искать совета от более продвинутого последователя, но он не должен ожидать прямой ответ.

Очень мало последователей Парадокса пережили Неделю Кошмаров, и их очень сложно найти. Равнос, нашедший тексты вроде «Караваланиша Врана» может использовать их в качестве руководства для обучения и продвижения (предполагая, что он может переводить с санскрита).

Дисциплины

Рассказано Десири Нарайян, историком анархов

Сражаясь с асуратизайя или преодолевая последствия Недели Кошмаров, Равнос не чужды дарам Каина. Некоторые считают, что Первый Вампир дал оружие своим детям для борьбы в вечном Джихаде, в то время как бескомпромиссные Шилмуло утверждают, что только через понимание путей Сородичей можно достигнуть свадхармы.

Анимализм

Дисциплина Анимализма часто бывает недооценена и упущена из виду. У нее нет блеска и стиля Дисциплин вроде Химерии. Вот ты можешь вызвать стаю собак или птиц, ну и что? Для Равнос Анимализм может быть наиполезнейшей Дисциплиной, если ее применять умно. Она требует скрытности и планировании до такой степени, в которой не нуждается даже Химерия. Многие Равнос считают, что Анимализм является продолжением их Зверя, которого они видят как более продвинутого, чем Зверей других кланов. Он шепчет им в ночи и толкает их на утонченные проявления злости, значительно отличающихся от вдохновленных Безумием. В то время как эти импульсы ни в коем случае не являются преимуществом, они дают Равнос большее понимание Зверя и облегчает их коммуникацию со Зверьми других. Использующий Анимализм Равнос может, до определенной степени, увидеть Зверя своей цели. В отличие от экстрасенсорных способностей вроде Прорицания, Анимализм дает чувство звериного сознания – той части разума, что доводит других до слепой ярости или беспричинной паники. В этом случае Равнос имеют дело не с людьми и животными, а со Зверем внутри этого человека или животного.

Подумайте о возможностях Шепотов Зверя или Манка. Первый позволяет Равнос разговаривать с животными и давать им инструкции. Например, Равнос, решивший шпионить в убежище старейшины, может призвать животных неподалеку, чтобы патрулировать местность и вернуться к нему, увидев что-нибудь необычное – вроде кого-нибудь, крадущегося внутрь. Нет гарантии, что эта стратегия сработает, и она требует определенных усилий, но шанс на успех, скорее всего, стоит того. Манок просто призывает зверей – потенциально, всех животных определенного вида в этой местности. Эта способность может быть использована для питания или поиска вышеупомянутых шпионов. Ни одна из этих сил не дает пользователю возможности полноценного общения с животными, не говоря уже о попытках обсудить сложные темы. Несмотря на это, даже при всех ограничениях Дисциплины, ей можно найти неограниченное количество применений.

Усмирение Зверя часто является хорошим средством против смертных и шумных животных. Если на твоей дороге окажется сторожевой пес, используй Усмирение Зверя, чтобы успокоить его. Смертные под влиянием этой Дисциплины особо легко поддаются внушению и не способны себя оборонять, делая Усмирение Зверя идеальным для питания или убеждения раздражающих тебя людей держаться подальше. Хоть оно и менее разносторонне, чем Доминирование или Присутствие, узкая специализация имеет свои преимущества.

Слияние Духа является наиболее полезным и рискованным применением Анимализма. Равнос, забросивший свое сознание в животное, рискует потерять свою личность в инстинктах животного. Некоторые Равнос чувствуют себя очень некомфортно с потерей контроля, испытываемой во время и после одержимости, и предпочитают не использовать это способность без необходимости. Слияние Духа позволяет Равнос лично обследовать местность без единого шага, и уменьшает нужду полагаться на восприятие других животных, которые могут упустить из виду то, что нужно Равнос больше всего.

Призыв Зверя используется не очень-то и часто, но некоторые Равнос пережили Неделю Кошмаров благодаря быстрому мышлению и умному использованию этой способности. Даже более, чем Слияние Духа, Призыв Зверя лучше оставить в своем рукаве до момента, когда он вам действительно понадобится.

Вариант Призыва Зверя

Зверь Равнос, как описано на странице 49, отличается от Зверей других Сородичей. Он является частью движущей силы за пристрастием клана к запрещенным действиям. Из-за этой связи некоторые Рассказчики могут разрешить Равнос использовать Призыв Зверя, когда персонаж игрока готов поддаться своей слабости. Проблема в том, что новый носитель может быть лучше в этом пороке или просто более готовым к его совершению, чем Равнос. Если это так, иногда бывает очень сложно или даже невозможно найти Зверя. Из-за этого недостатка Равнос часто

убивают всех носителей своих Зверей вне зависимости от того, что они делали под его влиянием.

Игроки не должны использовать этот вариант, чтобы избавиться от слабости клана. В конце концов, каждый Равнос, использующей Призыв Зверя, страдает от последствий, описанных в «Вампиры: Маскарад», страница 149.

Стойкость

Анимализм обладает огромной полезностью, Химерия предоставляет неограниченную разносторонность, но Стойкость может буквально спасти твою задницу. Эта дисциплина облегчает твою способность пережить любые снаряды и – до определенной поры – огонь. Еще лучше, Стойкость дает тебе дополнительное преимущество, которое понадобится тебе, чтобы выжить после ударов когтями Гангрел. Это не панацея, но это гораздо лучше, чем ничего. Выучи ее, люби ее и используй ее.

Химерия

Всем известна наша репутация обманщиков, и не в последнюю очередь мы приобрели ее благодаря нашей способности к Химерии. Я не знаю, как она работает или что она делает, но это, скорее всего, наиболее разносторонний трюк, который ты когда-либо увидишь в применении среди Сородичей. К сожалению, у нас есть репутация за использование его очевидными и тупыми путями, что может являться причиной вывода Равнос за пределы любого домена (довольно часто, будучи привязанными к капоту классического Мустанга Шерифа). Если у кого-то из вас есть желание выбежать и начинать творить иллюзии, выглядящие так, будто им место в фильмах, я советую перед этим написать свое завещание. Как будто нам нужны другие придурки, мешающие нам жить.

Химерия – наше наиполезнейшее оружие, если ее правильно использовать. Изображения Короля Монстров, топающего по городу, к правильному использованию не относятся и ты не должен использовать свою силу таким образом. Храни ее для менее заметных применений – обнажить оружие, отвлечь других неожиданными звуками или заставь что-нибудь выглядеть как что-нибудь другое. Убедись, что твои иллюзии достоверны и имеют смысл в любой ситуации.

Что такое Химерия?

Как игроки, так и Рассказчики часто не могут сойтись на том, что все-таки собой представляет Химерия и как она работает. Некоторые также считают, что Химерия плохо сочетается с вампирским миром.

Учитывайте следующее.

Химерия – не Затемнение

Химерия не может сделать что-то «невидимым». В отличии от Затемнения, Химерия работает с камерами, детекторами движения и другими технологическими сенсорными приборами (но не запустит натянутые лески или нажимные диски). Химерия исходит из способности Равнос визуализировать изображение и воплотить его в жизнь, не

полагаясь на тенденцию человеческого разума заполнять пробелы, по крайней мере, не до уровня Затемнения.

Неверие

Это довольно сложно – просто знания персонажа о способности Равнос создавать иллюзии недостаточно, чтобы не верить во все, что делает Равнос. Если Равнос вытаскивает крис из своей сумочки, вполне возможно, что это настоящий крис. Вера не является водопроводным краном, персонажи не могут просто включать и выключать ее по собственному желанию. С другой стороны, совершенно невозможная иллюзия никого не убедит. В любом случае, только потому, что у кого-то есть причина не верить в изображения, созданной Химерией Равнос, не означает, что эти изображения исчезнутю Ложная натура таких изображений очевидна любому, кто может проникнуть сквозь нее, но иллюзия останется на месте до тез пор, пока не исчезнет по другим причинам.

Сколько места может занять Химерия?

Столько, сколько Рассказчик считает разумным. Если Равнос хочет вызвать изображения древнего хтонического гигантского чудовища, поднимающегося из глубин океана, он может. Вряд ли эта иллюзия кого-либо убедит, но нет причины, по которой она не сможет появиться.

Кошмарная Реальность против высокого Прорицания

Прорицание и Химерия работают друг против друга так же, как и Прорицание против Затемнения (см. «Вампиры: Маскарад», стр. 152). Если Равнос использует Кошмарную Реальность против другого Сородича, у которого присутствует пять точек в Прорицании, действие происходит согласно основным правилам. Если у жертвы больше точек в Прорицании, чем у Равнос в Химерии, Кошмарная Реальность просто не работает. Не повезло.

Химерия не принадлежит вампирам

У некоторых людей есть строгие представления о том, что вписывается и не вписывается в традиционные истории о вампирах. Их взгляды могут быть ограничены тем, что мог делать Дракула Стокера, или достаточно обширны, чтобы включать в себя европейские легенды. В любом случае, эти лимиты подразумевают, что легендарные существа должны в какое-то время прекратить свой рост и никогда не учат ничего нового. Это не обязательно и не необходимо. Любой, смотревший «Пропащих Ребят», помнит сцену, в которой рис был замаскирован под личинок. Это хороший пример использования Химерии в истории про вампиров – да, очень недавней истории, но как ее возраст сводит ее на нет? Химерия – хороший способ ввести в свою игру психологический хоррор.

Химерия не является «не вампирской», но, скорее, ее редко использует в манере, поддерживающих темы Вампиров. Как Рассказчик может вести игру «личных ужасов», когда Равнос щелчком пальцев

вызывает избитые фэнтези тропы или комический абсурд? В руках умного Сородича Химерия является мощным инструментом – ее можно использовать, прикрывая или предотвращая бреши в Маскараде, добавлять едва заметные штрихи к сцене, доводить смертных (или других Сородичей) до их ментальных лимитов и так далее. Лучше всего она работает, когда ее применение не такое очевидное. Используйте Химерию, чтобы подкреплять атмосферу, а не подрывать ее.

Что такое Химерия?

За каждого Равнос, с которым у меня был разговор, у меня есть, по крайней мере, три теории о том, почему мы так сноровисты с иллюзиями. Я пойду с материалом, переведенным моими коллегами с «Караваланиша Врана» и попробую установить, что он значит.

«Караваланиша Врана» описывает Химерию как возможность коробить и изгибать наружность майа. Майа – это то, что мы называем «реальностью». Это иллюзия, покрывающая «настоящий» настоящий мир. Судя по всему, она продлена через несколько уровней, от полностью физического до полностью спиритуального (не смотри на меня; я в этих штуках не разбираюсь). Химерия делает возможным взять что-то из мира чистого духа, или мыслей, и сделать так, чтобы это что-то появилось в физическом мире, мире «чистой иллюзии». Парадоксально, Химерия редко проявляет вещество, часто давая видимость тактильного присутствия. Полностью освоившие Химерию могут пойти дальше, нанося ужасные раны, просто воображая их. Это осушающий и дорогой процесс, который редко используется, но никто не хочет испытать его.

Даже самые страшные раны не реальны – со временем они исчезают. Если ты убедил смертного, что он сгорел и умер, он может провести годы в коме, но когда он проснется, у него не будет никаких шрамов или других признаков травм – кроме, может быть, психологических.

Я находила ужасные слухи о трюках, которые могли провернуть старейшины и Метузелахи. Сложно проверить эти истории, учитывая, что все улики указывают на то, что они скрываются или в торпоре, или что их что-то уничтожило во время той кошмарной недели прошлым летом. На случай, если кто-то из них все еще среди нас, я расскажу, что знаю. Я слышала о старейшинах, могущих психосоматические травмы толпам смертных и Сородичей. Другие слухи упоминают физические эффекты – не иллюзии, настоящие. Лично я была бы очень довольна, узнав, что все эти монстры мертвы. Мне не нравится идея о каком-нибудь старейшине, получившем занозу в заднице и проектирующем неистовую пылающую смерть в мой мозг на другом конце света. Лучший совет, который я могу тебе дать: если ты встретишь старейшину Равнос, просто предположи, что он может делать все, что ему угодно.

Ложный Резонанс (False Resonance)

Иллюзии живых или неживых существ — отличная штука, пока кто-нибудь не пытается просмотреть мысли видения или его ауру. Автоматическая неудача в восприятии мыслей или эмоций цели обычно списывается на неудачу или просто недостаток концентрации, или любую

иную причину, которую Сородич может изобрести, чтобы объяснить, почему у него не получилось успешно прочесть информацию сверхъестественными методами. Равнос может использовать «Ложный Резонанс», чтобы воссоздать ауры и мысли иллюзий, а также оставить след, который впоследствии смогут воспринять другие эмоционально резонирующие способности.

Система: Эта способность автоматически воздействует на любое иное применение Химерии, если применяющий того желает. По сути, любая попытка использовать Прорицание или способность Помешательства «Глаза Хаоса», которая набирает пять или меньше успехов, обнаружит ауру, мысли, Маску\Demeanor или что угодно еще, обычно определяемое с помощью указанной способности. Мысли не будут особо сложными, и будут обыденным и упрощенным образом касаться чего-либо, творящегося вокруг иллюзии. Ауры будут состоять из цветов, относящихся к определенным эмоциям (гнев, печаль, ненависть, любовь и счастье) и не будут сколь-либо значительно сложны. «Прикосновение Духа» сможет воспринять схожий эмоциональный резонанс до следующего рассвета.

Система МЕТ: Это Дисциплина Химерии уровня Старейшины. Она используется в каждой иллюзией, созданной Равнос. Когда другой Сородич использует Дисциплину вроде Восприятия Ауры или Телепатии, разрешите ее обычным образом против нынешних Ментальных Характеристик Равнос. Если игрок Равнос выигрывает состязание, он (или Рассказчик) предоставляет ложную информацию об иллюзии. Эта информация, как уже было указано выше, должна быть очень простой. Любая попытка погрузиться глубже ничего не даст – иллюзия обладает только поверхностными мыслями.

Власть над Обманом (Fatuus Mastery)

Равнос, обладающий «Властью над Обманом», не ограничен в том, как часто может применять первые три уровня Химерии («Блуждающий Огонёк», «Фата-Моргана» и «Видение») и может удерживать контроль над иллюзиями с помощью минимальных усилий и концентрации. Сородич, который рассчитывает, что высокая стоимость Химерии ограничит Равноса в применении иллюзий, будет жестоко разочарован при встрече с Равносом, владеющим этой способностью.

Система: «Власть над Обманом» отменяет траты Силы Воли и крови при использовании первых трех уровней Химерии. Вдобавок, Равнос может без активной концентрации управлять движением нескольких иллюзий, максимальное их число равно значению его Интеллекта. Кроме того, персонаж может поддерживать существование иллюзии, пока она находится от него на расстоянии, равном значению его Силы Воли в милях (но он и не может заставить ее реагировать на окружающие события, если не способен эти события воспринять).

Система МЕТ: Власть над Обманом – Дисциплина Химерии уровня Старейшины. Игроку не нужно тратить Характеристики Крови или Силы Воли, чтобы использовать Базовые и первые Средние уровни Химерии. Иллюзии могут входить в комплексную деятельность так, будто Равнос

концентрируется на иллюзии, но концентрация не является обязательной. Иллюзия будет присутствовать до рассвета, если игрок не потратит кровь, чтобы сделать ее постоянной.

Всеобщий Кошмар (Shared Nightmare)

Хотя «Кошмарная Реальность» и видна всем наблюдающим, она может наносить «урон» лишь одной жертве. С помощью «Всеобщего Кошмара» Равнос может насылать кошмарные видения на целую толпу.

Система: Чтобы применить эту способность, игрок должен потратить один пункт крови за каждую жертву и два пункта Силы Воли. Игрок делает один бросок Манипулирование + Хитрость, но сравнивает результат для каждой отдельной жертвы. Сложность по-прежнему равна Восприятию + Самоконтролю каждой жертвы.

Пример: Стая из пяти Люпинов подстерегла Лизетт в глухом тупике. Она поворачивается к ним лицом, вытаскивает дробовик из своей сумки и целится в разъяренных оборотней. Она не стреляет по-настоящему, вместо этого активируя «Всеобщий Кошмар». Ее игрок тратит два пункта Силы Воли и пять пунктов крови, чтобы обрушить эффект на всех люпинов. Поскольку Люпины относительно молоды, Рассказчик определяет для них значение Восприятия 3 и Самоконтроль 2, и сложность таким образом равна пяти. Игрок делает бросок Манипулирования + Хитрости Лизетт и набирает три успеха. Игрок Лизетт указывает в качестве иллюзии «изрешетить тела Люпинов выстрелом серебра», и наносит три уровня аггравированных повреждений каждой из жертв. Люпины благополучно бегут прочь в Безумии, вызванном болью, давая Лизетт несколько драгоценных секунд, чтобы наметить путь для побега.

Система MET: Всеобщий Кошмар – Дисциплина Химерии уровня Старейшины. Чтобы использовать эту способность в Mind’s Eye Theater, игрок Равнос должен потратить одну Характеристику Силы Воли за каждую цель, до максимума в пять. Игрок должен противопоставить только одну Социальную Характеристику против всех своих целей и вступить в Социальное Состязание – бросает каждый, это не групповое состязание. Характеристики сопоставляются индивидуально, и те, кто проигрывает состязание, страдают от эффектов Всеобщего Кошмара. Во всем остальном механика идентична Кошмарной Реальности.

Заметки о Кошмарной Реальности

Кошмарная Реальность – дорогая способность, которую иногда трудно использовать. За два пункта Силы Воли игрок ожидает получить значимый результат. Однако имейте в виду, что способность работает в течение всей сцены, и все это время жертва видит иллюзию, как абсолютно реальную. В то время как несущаяся вперед машина, созданная Фата Морганой, никого не переедет, машина, созданная Кошмарной Реальностью, является смертельной угрозой своей «жертве» в течение сцены. Костер будет обжигать свою жертву каждый раз, когда он подойдет к нему в этой сцене. Иллюзорный кол найдет сердце своей цели и обездвижит жертву в этой сцене.

Иллюзорные повреждения, наносимые Кошмарной Реальностью, не могут быть поглощены – Равнос атакует разум жертвы и ее восприятие, не тело. Защитой против этой способности являются высокие отметки в Восприятии и Самоконтроле, или достаточном Прорицании, чтобы видеть сквозь иллюзию.

Когда игроки используют Кошмарную Реальность (или любую другу силу Химерии), вознаграждайте креативность. Эта способность требует необычные применения, особенно по сравнению с более прямыми и физическими Дисциплинами вроде Тауматургии и Могущества. С другой стороны, не награждайте игроков за откровенно глупые и нелепые применения Химерии. Ее лучше использовать в тонких и достоверных путях. Равнос, использующий Кошмарную Реальность, говоря «летающая тарелка вылетает из облаков и стреляет в тебя из своей анти-жизненной лучевой пушки», скорее всего, должен получить какой-нибудь штраф, если он не использует способность на деревенщине, который может этому и поверить.

Далекий Мираж (Far Faatus)

Эта способность — сфера компетенции Пури Даэ, которые используют ее в сочетании с высокими уровнями Прорицания. Она позволяет Равносу проецировать иллюзии в любое место, которое он может увидеть или представить. В большинстве случаев, чтобы спроецировать иллюзию, вначале необходимо посетить указанную область. Равнос также может проецировать иллюзии основываясь на описании, фотографии или телевизионной картинке, но это намного сложнее.

Система: Сложность применения «Далекого Миража» зависит от того, насколько хорошо Равнос знаком с местом. Для воздействия на область игрок должен сделать бросок Восприятие + Хитрость. При успешном броске Равнос затем может применить в этой области любую другую способность Химерии.

Сложность	Степень знакомства
6	Знакомо не хуже родного убежища; в данный момент наблюдается с помощью «Ясновиденья» или «Духовной Проекции»
7	Посещалось три раза или больше
8	Посещалось один раз; наблюдается посредством камеры прямой трансляции
9	По детальному описанию
10	Никогда не посещалось; увиденное по ТВ или на фотографии

Система МЕТ: Далекий Мираж – Дисциплина Химерии уровня Мастера. Чтобы использовать эту способность, персонаж должен быть знаком с местом. Вдобавок, игрок должен потратить одну Характеристику Силы Воли и выиграть в Статическом Ментальном Состязании против 10 Характеристик. В случае выигрыша иллюзия появляется в заданной локации и двигается под приказами персонажа. Игроки могут использовать эту способность с любой другой способностью Химерии. Если место в данный момент видимо персонажу (наблюдается через

телескоп или способность Прорицания вроде Ясновиденья), тогда трата Силы Воли не обязательна.

Приостановка Неверия (Suspension of Disbelief)

С помощью этого эффекта Равнос наделяет свою Химерию такой реалистичностью, что наблюдающие иллюзию с куда большей легкостью верят в нее. Неважно, насколько странной или сюрреалистичной является иллюзия, наблюдающий воспримет ее как реальность. Если иллюзия крайне нерелистична (огнедышащие драконы, группа серых инопланетян), то, как только она пропадает из поля зрения, свидетель начнет сомневаться в увиденном и в итоге вообще придет к полному отрицанию случившегося. Равнос также может использовать эту способность, чтобы сделать что-нибудь невероятным, независимо от того, является ли оно реальным или нет. В таком случае наблюдающие отмахнутся от того, что видят, как от какого-то фокуса или галлюцинации.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Хитрость (сложность 7). Количество успехов определяет, на скольких свидетелей оказывается воздействие. Если игрок использует эффект, чтобы заставить что-нибудь выглядеть невероятным, «Прорицание» определит указанную вещь, как иллюзию, если только значение «Прорицания» не достаточно высоко, чтобы проникнуть сквозь Химерию Равноса.

1 успех	Пять человек
2 успеха	10 человек
3 успеха	25 человек
4 успеха	50 человек
5 успехов	Все, наблюдающие иллюзию

Система МЕТ: Приостановка Неверия – Дисциплина Химерии уровня Мастера. Чтобы использовать ее, Равнос должен потратить три Социальные Характеристики, и все, наблюдающие иллюзию и имеющие причину не доверять ей, должны выиграть Статическое Социальное Состязание (сложность равна нынешним Социальным Характеристикам Равнос) или верить, что иллюзия реальна, вне зависимости от того, какой бы абсурдной она является. Равнос может использовать эту способность на чем-нибудь настоящем, заставляя других сомневаться в достоверности предмета.

Преграда (Occlusion)

Равнос, освоивший эту способность, может смешать восприятие других, чтобы оно работало согласно его предпочтениям. Он может выбрать одну жертву и обрушить на нее серьезную, дезориентирующую и всеохватную синестезию, не позволяя ей осмысленно взаимодействовать с реальным миром на время работы эффекта. Равнос обладает полным контролем над тем, как работают чувства жертвы, и может управлять ими по своему усмотрению. Например, он может решить, что все запахи должны ощущаться как тошнотворная вонь, он может поменять местами боль и удовольствие. В случае с толпой восприятие перемешивается случайным образом, так один один мужчина может видеть то, на что

смотрит женщина рядом с ним, а слышать то, что слышит человек в 15 футах от него, и чувствовать то, что ощущает ребенок в квартале от него. Конечный результат серьезно дезориентирует всех жертв.

Система: При использовании против одной жертвы, игрок должен потратить один пункт Силы Воли и сделать бросок Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе Воли жертвы). При использовании против толпы, сложность равна 7, и эффект воздействует на всех, находящихся в поле зрения Равноса, и отнимает один пункт от их Восприятия за каждый набранный успех. Жертвы, чье восприятие падает до ноля, могут лишь сесть и ждать, пока действие эффекта не прекратится. Длительность воздействия на одну жертву указано ниже. В случае применения на толпу, эффект действует до рассвета.

1 успех	Одна неделя
2 успеха	Один месяц
3 успеха	Шесть месяцев
4 успеха	Один год
5 успехов	Постоянно

Система МЕТ: Преграда – Сила Химерии уровня Вознесшегося. Чтобы использовать эту способность, игрок должен потратить один пункт Силы Воли и выиграть Статическое Социальное Состязание со сложностью в 12 Характеристик. Если он выигрывает Состязание, он должен потратить одну Социальную Характеристику за каждую подвергнутую действию цель. Подвергнутые этой способности цели должны тратить одну Характеристику Силы Воли на то, чтобы действовать вообще, и должны ставить две Характеристики во всех состязаниях. Более того, они автоматически проигрывают все ничьи, даже если у них есть Дисциплины или другие способности, позволяющие выигрывать ничьи. Эта способность действует до рассвета или пока Равнос не захочет освободить свои цели.

Майапарисатья (Mayaparisatya)

Возможно, философский камень для Шилмуло, это предпоследнее проявление Химерии позволяет Равносу напрямую изменять настоящие объекты или существ или создавать их, хотя подобные изменения держатся ограниченное время. Равнос, владеющий этой способностью, может превратить воздух вокруг соперника-Сородича в огонь или сделать закрытую дверь нереальной. Еще более страшное проявление этого эффекта позволяет Равносу исторгнуть объект из мироздания, превратив его во всего лишь след его былой сущности.

Философы Пути Парадокса называют эту способность единственным «истинным» проявлением Химерии, утверждая, что все остальные — лишь помехи или промежуточные остановки в глубинном понимании Дисциплины. После Недели Кошмаров вполне вероятно, что ни один из выживших Равносов не развил Химерию до этого уровня.

Система: Для использования этой способности игрок должен потратить 10 пунктов крови, один пункт постоянной Силы Воли и сделать бросок Манипулирование + Хитрость. Сложность броска 6 — при воздействии на неодушевленные предметы, или значение Силы Воли

жертвы — при воздействии на персонажей. Этот эффект может влиять на что угодно на расстоянии многих миль от Равноса, если персонаж каким-либо образом ощущает объект воздействия. При использовании в связке с «Далеким Миражом», эффекты сосредотачиваются на определенной области. Эта способность за один раз может воздействовать на количество наделенных сознанием целей, равное значению Силы Воли Равноса.

При работе с неодушевленными объектами, количество успехов определяет, насколько радикальными могут быть изменения. Независимо от числа набранных успехов, продолжительность действия эффекта всегда — одна сцена. Эта способность может влиять на все объекты указанного типа в пределах области воздействия Равноса.

1 успех Сделать объект безвредным (мечи не режут, огнестерльное оружие не стреляет), создать большой объем затрудняющего обзор дыма

2 успеха Превратить один объект в другой (превратить свечи в тарантулов и т.д.)

3 успеха Сделать объект нереальным, сделать дым непроницаемым

4 успеха Произвести радикальные изменения (камень становится легковоспламеняющимся)

5 успехов Заставить окружающую среду вести себя нелогично (гравитация направлена в стороны, течение рек застывает, а холмы текут вверх)

6+ успехов Удалить любые неугодные материальные объекты из мироздания. Этот эффект постоянен (применяя это на жертвах, обладающих сознанием, используйте систему, приведенную ниже).

Например, Маржавашти Кали пробудилась от своего многовекового сна, когда в ее убежище вторглись охотники. Стряхнув со своего сознания паутину веков, она видит, что охотники приближаются к ней с заготовленными кольями. Она сосредотачивает всю свою силу на кольях, превращая их в смертоносных кобр.

При использовании этой способности на целях, обладающих сознанием, руководствуйтесь вышеприведенной таблицей, чтобы определить возможные изменения (вроде изменения формы жертвы или ее превращения в иное вещество). Если эффект применяется, чтобы отменить существование жертвы, он наносит два уровня непогощаемого аггравированного урона за каждый успех. Если эффект не убивает жертву, отнимите одну точку Силы и Выносливости за каждый успех. Повреждения следует отлечивать стандартным образом, а утраченные Атрибуты возвращаются к концу сцены. Жертвы этого эффекта выглядят размытыми и нереальными. Жертвы, уничтоженные с помощью этого эффекта, просто исчезают.

Система МЕТ: Майапарисатья – Дисциплина Химерии уровня Метузелаха. Игрок должен потратить 10 Характеристик Крови, чтобы использовать эту способность, и выиграть в Статическом Ментальном Состязании (сложность – 6 Характеристик), чтобы воздействовать на неживой объект, или выиграть в Ментальном Состязании против разумных

целей. Если он выигрывает Состязание, игрок может потратить одну Ментальную Характеристику на каждый аспект, который она изменяет в цели, или одну Ментальную Характеристику на каждый уровень непоглощаемого урона, нанесенного цели. Этот урон не может быть уменьшен никакой Дисциплиной, броней или экипировкой, кроме Стойкости уровня Метузелаха. Если использована на неживые объекты, эффекты способности могут воздействовать любые неживые предметы, которые видят Равнос, без дополнительных затрат. Эффект полностью зависит от игрока, но Рассказчики могут налагать вето на наиболее возмутительные эффекты.

Новый Психоз: Синдром Диссоциативного Восприятия

После Недели Кошмаров Химерия не вела себя так, как раньше. Теория варьируются от мысли о том, что смерть Патриарха каким-то образом изменила природу Дисциплины, или что его существование служило Равнос преградой от более экстремальных эффектов. Другая теория утверждает, что Патриарх наложил на клан предсмертное проклятие, искажающее эффекты Химерии. Вне зависимости от причины, Равнос, балующиеся Химерией, часто теряют возможность отличать реальное от нереального.

По началу, Равнос страдает от Психоза так же, как он страдает от силы Помешательства, Преследования («Вампиры: Маскарад», стр. 155). Это случается после того, как Равнос тратит все свои резервы Силы Воли (то есть, у него остается 0 временной Силы Воли), чтобы создать иллюзию при помощи Химерии. Когда игрок тратит всю Силу Воли своего персонажа, персонажа страдает от Преследования.

Если Равнос продолжает злоупотреблять Химерией, он испытывает сенсорные галлюцинации. Эти галлюцинации могут прийти в любое время, в особенности, в моменты сильного стресса. Они могут варьироваться от видения друга как врага (или наоборот) до видения занятой улицы как абсолютно пустой. Галлюцинации начинают на относительно небольшом масштабе и растут со временем до того момента, когда они начинают становиться потенциальной опасностью жизни Равнос. Если Равнос осознает, что он испытывает галлюцинацию, игрок может потратить один пункт Силы Воли, чтобы избавиться от галлюцинаций на сцену.

Комбинированные Дисциплины

За свою историю Равнос были принуждены к адаптации своих Дисциплин под новые и необычные применения для того, чтобы лучше сражаться с асуратизайя, Гангрел и других врагов, с которыми они встречались в течение веков. До Недели Кошмаров, старейшины Равнос в Индии тратили декады и века на установку теоретических подкреплений своих Дисциплин и затем экстраполировать комбинации, получая преимущество в своей вечной войне. Некоторые их техники пережили гибель клана и включают в себя следующие способности.

Симпатическая Агония (Sympathetic Agony)

(Химерия ••, Стойкость ••••)

Индийская каста Кшатрия разработала эту способность, чтобы передавать боль своих ран своим врагам. Когда цель атакует Равнос, использующего это способность, цель испытывает боль вместо Равнос. Эта способность позволяла Кшатрия увеличить свои шансы на выживание и быстро избавляться от своих врагов.

Система: Игрок тратит один пункт крови и бросает Манипулирование + Запугивание (сложность равна Восприятию + Самоконтроли цели). Каждый успех позволяет Равнос проигнорировать боль от одного уровня здоровья и нанести эту боль своей жертве. Равнос все еще страдает от своих ран, он просто не чувствует их. Эта способность действует в течении сцены.

Пример: Санджай находится в рукопашном бою с асуратизайя. Его игрок бросает 6 кубиков против Восприятия + Самоконтроля асуратизайя и получает два успеха. Если асуратизайя нанесет Санджаю урон на четыре уровня (Тяжело ранен), Равнос пострадает только от первых двух уровней (до Легко ранен, или -1 к запасу кубиков), и асуратизайя пострадает так, будто он тоже получил урона на два уровня (плюс те, которые он уже получил, если они имели место).

Стоимость способности – 20 очков опыта.

Система МЕТ: Игрок тратит одну Характеристику Крови и вступает в Социальное Состязание (ретестируя Запугивание) против цели. В случае выигрыша он может потратить одну Социальную Характеристику на каждый уровень урона, перенаправленного на цель. Прочность не блокирует боль, полученную от этой способности.

Симпатическая Агония стоит 10 Характеристик Опыта и требует, чтобы персонаж уже имел Базовую Химерию и Среднюю Стойкость.

Сокровенная Мечта (Heart’s Desire)

(Прорицание ••••, Химерия ••)

При помощи этой способности Равнос может достигнуть сердца цели и создать изображение ее мечты. Это изображения всегда создается, как материальный объект. Например, если цель желает специфического любовника, она увидит письмо от этого человека, в котором он изливает свою любовь. Пури Даэ и Брахманы используют эту способность, чтобы получить влияние над другими. Многие люди, встретившись со своей заветной мечтой, сделают что угодно, чтобы достичь ее.

Учитывайте, что одно лишь создание иллюзии не сможет автоматически убедить цель. Эта способность дает Равнос потенциальное преимущество, но то, как оно будет использовано, зависит полностью от них.

Система: Игрок должен потратить пункт крови и пункт Силы Воли, после чего совершается бросок Интеллект + Хитрость (сложность равна Силе Воли цели), чтобы обнаружить сокровенную мечту цели и создать подходящее факсимиле. Три успеха необходимы, чтобы это сработало. После того, как Равнос создает объект, она может создавать его в любой момент (до тех пор, пока игрок тратит пункт крови и пункт Силы Воли, чтобы создать иллюзию), если сокровенная мечта цели не изменяется.

Стоимость способности – 20 очков опыта.

Система МЕТ: Чтобы использовать Сокровенную Мечту, игрок должен потратить Характеристику Крови и Характеристику Силы Воли, после чего он входит в Ментальное Состязание против цели, чтобы обнаружить ее

сокровенную мечту и создать подходящее факсимиле. После того, как Равнос использует эту способность на цели, он может создавать иллюзию по своей воле, используя Фата Моргану обычным образом.

Эта способность стоит 10 Характеристик Опыта и требует, чтобы персонаж обладал Средним Прорицанием и Базовой Химерией.

Маска Катая (Mask of Cathay)

(Анимализм •••, Химерия •••)

Равнос в Азии выучили пару трюков, которые могли бы помочь им в сокрытии своего присутствия среди фанатичных Восточных Сородичей. Одной из наиболее распространенных техник является способность выглядеть как асуратизайя. Маска скрывает натуру Равнос как одного из Сородичей, произошедших от Каина, и делает их видимыми как асуратизайя.

Эта способность не дает Равнос возможность учить Восточные Дисциплины или адаптировать Дхармические пути. Она позволяет Равнос лишь представить себя в другом свете.

Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли и один пункт крови, и делает бросок на Манипулирование + Хитрость (со сложностью 6). Каждый успех дает игроку один успех, который должен обойти, используя свои силы (Прорицание, Взгляд Жизни Куэй-дзин, Взгляд Смерти, и т.д.), чтобы увидеть Равнос как одного из Западных Сородичей. В другом случае они увидят Равнос как Куэй-дзин аспекта йин. Если броски не связаны с силами, бросайте на Восприятие + Бдительность (со сложностью 6). Восточная Маска держится только одну ночь.

Стоимость способности – 15 очков опыта. За информацией о Сородичах Востока, или Куэй-дзин, прочитайте «Сородичи Востока».

Система МЕТ: чтобы использовать Восточную Маску, игрок должен потратить одну Характеристику Силы Воли и одну Характеристику Крови, чтобы удерживать Маску до рассвета. В это время Равнос воспринимается через сверхъестественные средства как Катаян аспекта йин (см. «Законы Востока»), а не как Сородич.

Восточная Маска стоит семь Характеристик Опыта и требует, чтобы персонаж обладал Средними Анимализмом и Химерией.

Глава 3
Сироты в следах Геенны

Откровенно и искренне – это хорошие слова, чтобы сказать, когда ты хочешь скрыть свои мысли и запутать умы других.

— Бенджамин Дизраели

Среди Сородичей, знающих о Равнос, многие имеют стереотипические образы об Обманщиках: «Они – веселые цыгане» или «Они как Малкавиане, но со своими фокусами». Это частично объясняется тем, что наиболее видимые Равнос часто потворствуют стереотипам, которые ведут других Сородичей к отклонению их как смутьянов. Однако, учитывая нынешнюю ситуацию клана, многие Равнос больше не заинтересованы в привлечении ненужного внимания. Даже до Недели Кошмаров знание об их родословной служило причиной для подозрения Равнос еще до того, как они что-либо делали, так зачем это усложнять?

Факт, что подозрения других обычно оправданны, только уменьшает желание Равнос открыто объявлять о своем присутствии.

После Недели Кошмаров, после уничтожения большей части клана Равнос – большинство которых были остановленами Чистильщиками, Шерифами и другими, заметившими их, уступивших кровавой ярости Запатасуры – многие Сородичи верят, что Равнос были полностью уничтожены. Старейшины, знающие, что некоторые Равнос уцелели, боятся, что их существование ускорит прибытие Геенны, и более чем счастливы, уничтожая всех встреченных Обманщиков. Выжившие, разумные Равнос не желают полагаться на свои шансы. Они группируются, пытаясь разузнать, что с ними произошло. Превыше всего, они пытаются избежать Окончательной Смерти.

Равнос на последующих страницах – выжившие, не интересующиеся в дестабилизации Камарильи (по крайней мере, не в ближайшем будущем) или привлечении внимания к своей персоне. Некоторые согласны прикрывать спины друг друга только потому, что они ожидают взаимности, но они не доверяют друг другу больше, чем кому-либо другому.

Чистильщик

Цитата: Я могу удалить твою цель и вычистить сцену. Никто ничего не найдет. Да, мои услуги дороги, но ваше вложение того стоит.

Прелюдия: Вы выросли как социальная пария. Ваши родители никогда не понимали, почему вы не были счастливы среди своих сверстников, и вы выработали сильную мизантропическую жилку в ответ на жестокость детей и подростков постарше. Ваше введение в организованную преступность было резким, случайным и шокирующим.

Вы нашли тело в багажнике машины своего бойфренда. Когда вы спросили его об этом, он, запинаясь, бормотал свои отговорки, пока не осознал, что вы предлагаете способы избавиться от него. Оказалось, что он был профессиональным наемным убийцей. Впечатленный вашей способностью чистки сцены от улик и тел, он ввел вас в свой «бизнес», что также привело к лучшему сексу – идея убийства вместе со своей подругой его возбуждала.

Конечно, это было слишком хорошо, чтобы продолжаться. Ваш любовник взял работу, которую он не смог выполнить, и его цель добралась да него первой. Он был нанят убить новоприбывшего в преступный мир, который каким-то образом сумел установить новые операции и посягал на другие, уже занятые территории. К сожалению, цель оказалась слишком крутой, чтобы умереть с одной пули, и у вашего бойфренда не оказалась шанса на вторую. Глядя смерти в глаза, вы сделали единственную возможную вещь – убежали.

В течение следующих нескольких месяцев босс вашего бывшего бойфренда пытался предлагать вам новые работы, пока вы залегли на дно. Вы знали, что последняя цель вашего любовника все еще на ногах и, возможно, знала, где найти вас. Когда вы видели его неподалеку каждые несколько ночей, проходящего мимо или заходящего в один и тот же Starbucks, вы знали, что он вас преследует. Когда вы покинули город, он

последовал за вами и сделал вам предложение, от которого вы не могли отказаться.

Теперь вы знаете, почему первая пуль его не убила, и вы выработали вкус к убийствам, с которым вам не очень-то и комфортно.

Концепция: Вам никогда не нравились люди, исключая редких личностей. У вас была череда бойфрендов, которая закончилась с убийцей, но вы никогда не чувствовали себя близкой к ним. Вы ненавидите своего Сира и надеетесь когда-нибудь его убить. Ваше преступление – идеальное убийство. Вы предпочитаете цели, которых сложно достать, но часто будете преследовать кого-нибудь просто ради удовольствия, получаемого от охоты. Вы никогда не можете оставить следы, указывающие на вас.

Советы по отыгрышу: Вы практически социопат, находящийся на границе между честной неприязни к человечеству и неуверенности. Вы прячете это за профессиональным поведением и любите выглядеть находящейся в полном контроле. По правде, вы сделаете все, что угодно, чтобы избавиться от жажды крови и смерти, которое принесло вам Становление.

Экипировка: Снайперская винтовка, пистолет с глушителем, кейс с инструментами вроде хирургических перчаток, влажных салфеток из франшизы жареных цыплят, бинокль, двухзарядный Дэрринджер, административный гардероб, апартамент в пентхаусе, Jaguar и два галлона мощной кислоты.

Курьер

Цитата: Да, я могу доставить эту посылку в Куала Лумпур за два часа и никто об этом не узнает, но вам придется раскошелиться.

Прелюдия: Вы начали как курьер семьи Мафии в Нью-Йорк Сити, но вы быстро выучили, что если вы будете обращать внимание на то, куда и кому были посланы вещи, вы могли бы создать образ большей картины. По сути, у вас был талант к дедукции, который никогда не замечало ваше начальство. Они никогда не думали о вас и не обращали на вас внимания, если только им не нужен был человек, готовый доставить ценные предметы в другой штат.

Со временем вы осознали, что у вас нет реального будущего в Мафии, так что вы решили ответвляться. С вашим знанием семейных операций у вас был ценный товар, о котором не знало ваше начальство. Вам нужно было оставаться анонимным, поэтому вы продавали свою информацию через Интернет. Вы изучали компьютеры, чтобы делать, что вам надо было делать, и раздобыли контактную информацию большинства других банд в городе. Вы знали достаточно людей, чтобы распространять информацию о ваших новых «услугах» без того, чтобы ваши боссы что-то заподозрили, и вам не понадобилось много времени на приобретение регулярных и очень довольных клиентов.

Одна из ваших клиентов была весьма впечатлена вашей инициативой и креативностью. Она прибыла к вам ночью и сделала вам предложение, показавшее вам прекрасным – бессмертие. Она сказала, что семья уже раскрыла ваши тайны и отдала приказ на вашу казнь. Вам не

хотелось доставить им удовольствия, так что вы приняли ее предложение.

После вашего Обращения, ваш Сир представила вас Сородичам и помогла устроить вас курьером во время осады Нью-Йорка Камарильей. Вы помогали доставлять деликатную информацию и отслеживать передвижения Шабаша во благо Камарильи, и они до сих пор вам за это благодарны. Никто не думает, что ваше присутствие повлияло на чашу весов, но каждая мелочь помогает.

Концепция: Вы доставляете деликатный товар из точки А в точку Б с минимальной суетой для других Сородичей и иногда вас может нанять примоген. Сородичи Камарильи относятся к вам как к нейтралу, ибо вы не член их секты, но это значит, что они не всегда вам доверяют. Это значит, что иногда вам приходится смиряться с использованием Дисциплин, не позволяющим вас распространяться о том, что вы транспортируете или каким-то иным образом предать своих нанимателей. Вы бы, впрочем, этого все равно не делали; вы знаете, где еда, и она точно не в предательстве кровососов, способных оторвать вашу голову от тела одной мыслью.

Ваш порок – калькулированная дезинформация. Вы берете свои знания и выстраиваете из них образ политики и событий, но вы используете это для распространения слухов, создающих раздор. Вы не очевидны об этом, но иногда вы можете упомянуть Дитю примогена Тремер, что вы видели Ассамита рядом с любимым ночным клубом Князя. Вы идете на тонкой линии между слишком большим количеством информации и слишком маленьким, и при вас всегда искушение переступить эту линию. Когда-нибудь вы ему поддадитесь.

Советы по отыгрышу: Показывайте уважение Сородичам Камарильи. Вы знаете, что они вверху «организации», и что вы не можете позволить себе раскачивать лодку. Это не значит, что вы не планируете на время, когда вы выбьете себе более высокий статус (и принятие) или возможное предательство операций Камарильи Шабашу (если они предложат хорошую цену). Не выводите возможность использования своих знаний для усиления напряжения между Сородичами и, таким образом, улучшить свой бизнес. Просто будьте осторожны насчет их контроля и предосторожностей.

Экипировка: 1994 Ford Taurus, 9мм пистолет с глушителем, несколько поношенная одежда и компьютерная система Pentium III.

Дьяволоубийца

Цитата: Твое существование не имеет цели. Сейчас оно закончится.

Прелюдия: Вы были рождены в Непале и служили британском режиму королевским гуркхимским стрелком. Ваше соединение осталось с британцами после освобождения Индии в 1947 и продолжили службу Королеве и Стране, как от вас требовал долг. В начале шестидесятых ваше соединение было отправлено в Малайзию, где в то время, по словам правительства, имели место «конфронтации». Вы-то уж точно ввязались в конфронтацию – посреди ночи, не менее.

Вы храбро сражались, но не всегда легко стоять на своем, когда ты лицом к лицу со сверхъестественным. Вы держались, как могли, пока люди вокруг вас умирали. Вы боролись с извергами, способными искажать свои тела в чудовищные формы и даже отделять свои головы, чтобы двигать ими отдельно – пенангаллан, так называли их местные. По счастью, провиденье было на вашей стороне, и несколько кровожадных монстров присоединились к тому, что осталось от вашего соединения и победили чудовищ.

В сражении вы пострадали от смертельных ран, но один из новых монстров пожалел вас и дал вам свое витэ. Становление пробудило вас в новый мир – темный мир, где монстры ведут войны каждую ночь за их право на существование. Ваш Сир тренировал вас, готовя к вашим новым ответственностям как одного из Кшатрия – воина Равнос с долгом уничтожать монстров, не имеющих причины ходить по Земле.

Не так давно ваш Сир отправил вас вместе с парой других Равнос в Калифорнию, встретиться со служителем, координировавшим расследование повышенной активности асуратизайя в Америке. Вы провели плавание в запертом контейнере грузового судна и в добровольном торпоре. Тревожные и кровавые сны перемежали вашей дреме. Когда вы добрались до Калифорнии, ваши попытки найти служителя Вивека Лалджи не принесли плодов, так же, как и попытки проинформировать вашего Сира о ситуации.

Концепция: Вы воин, но вы стараетесь не наслаждаться кровопролитием. Зверь пытается вас переубедить, сколько бы вы не старались это отрицать. Несмотря на вашу тренировку, вы ненавидите поддаваться ему, так что вы стараетесь избегать битв, если только они не абсолютно необходимы. Вы возмущены своим Становлением и необходимостью сражаться с, по-видимому, бесконечным потоком асуратизайя и предпочли бы найти другой способ разобраться с ними – или, еще лучше, просто игнорировать их.

Нарушение принципов Парадокса удовлетворяет вашу нужду в преступности. Вы приняли Путь Парадокса как свой моральный компас, но ограничения раздражают вас, доводя вас до действий против них. Это означает, что вы никогда не овладеете путем полностью, но пока что это не кажется вам невозможным препятствием.

Советы по отыгрышу: Вы ненавидите быть охарактеризованным своими долгом и миссией, по крайней мере, другими. Иногда вы совершаете поступки, которых от вас никто не ожидает. Если другие считают, что вы должны быть стоиком, молчаливым воином, вы будете неистовым и недисциплинированным. Если другие ожидают от вас личность ворующего ублюдка (обычная реакция, когда они узнают о вашем клане), вы действуете так, будто такое поведение ниже вас. Вы начинаете интересоваться, являетесь ли вы лишь отражением людей вокруг себя и заканчивается ли ваше существование на одном лишь сражением с одним ожиданием за другим.

Экипировка: Обычная одежда, кукри, .45 ACP пистолет, паспорт.

Торговец оружием

Цитата: Ты это хочешь, я могу это достать. 9мм, 10мм, черный коготь, гласер. Только назови. Конечно, ничто из этого нельзя проследить. За кого ты меня принимаешь? Дуру?

Прелюдия: Рожденные на не той стороне железнодорожных путей, у вас не было много вариантов доходных карьер, по крайней мере, не легальных. Следует отдать вам должное, вы пытались работать в системе, но системе было наплевать на ваши навыки и компетентность, заботясь только о квотах. Когда вы, наконец, сдались, «позитивная дискриминация» означало для вас трехбуквенное слово. Не готовые начать подавать гамбургеры, вы связались с кузеном и попросили кусок пирога.

Сначала он не принял вас всерьез – в конце концов, у вас была репутация честной и законопослушной женщины. Это сработало для вас, когда вы сумели убедить его, что никто не будет ожидать от вас перемещения какого-либо нелегального товара, требующего транспортировки, и он дал вам шанс. К концу года вы были его лучшим работником. Если у него было что-то важное, он давал это вам. Обычно это было огнестрельное оружие.

Вас не особо интересовало, как будет использован ваш товар. Вы проезжали сотню миль, подбирали груз, ехали обратно, сдавали его, брали свои деньги и жили в свое удовольствие. Все было прекрасно, пока ваш привычный контакт на другом конце не сменился. Новый парень встречался с вами только после полуночи, и вы могли поклясться, что он ехал за вами (с выключенными фарами) на протяжении нескольких миль после того, как вы забирали товар. Убежденные, что он преследует вас, вы попытались выйти из бизнеса, но ваш кузен и слушать ничего не хотел, говоря, что новый контакт может работать только с вами.

Ситуация продолжалась в течение шести неприятных месяцев прежде чем ваш контакт раскрыл свою настоящую натуру. Он сказал, что у него есть место для вас в его организации – больше, лучше и выгоднее. Все, что вам надо было сделать – это умереть. Не то чтобы у вас был какой-то выбор; сопротивляться ему было все равно, что драться со стеной.

После вашего Становления вы перевозили оружие и экипировку для своего Сира и калифорнийских Анархов. Не так давно вы потеряли контроль на одной из менее популярных троп и нашли себя, покрытую кровью, на ферме, в окружении мертвой семьи (павшей от ваших рук). Вы не знаете, что послужило причиной вашего бешенства, но вам хотелось бы разузнать. К сожалению, вы не смогли найти ни своего Сира, ни Анархов, с которыми вы ранее встречались.

Концепция: Вы используете свои связи на улицах и в преступном мире, чтобы поддерживать свой бизнес и сохранять мобильность, в то время как вы разыскиваете других Сородичей, которые могут знать, что же произошло. При вас все еще находятся яркие воспоминания о кошмарных сражениях, идущих на протяжении нескольких дней, и расплывчатые впечатления о бойне, которую вы учинили в это время.

Вы любите давать людям пушки. Вы бы предпочли, чтобы вам за это заплатили, но если вы можете положить пистолет в руку, например,

проблематичного подростка, готового расстрелять своих соклассников, вы это сделаете. Эти желания отвращают вас, но рано или поздно вы поддадитесь им.

Советы по отыгрышу: Держите свою дистанцию от смертных и пытайтесь найти Сородичей, которые могут рассказать вам о том, что происходит. Не выглядите слишком нетерпеливой, иначе они поднимут цены. Вы готовы работать на любого, способного вам заплатить, и вы стараетесь сохранять ауру уверенности. К сожалению, гораздо чаще вы выглядите заведенной, будто вы едва сдерживаете свои настоящие эмоции.

Экипировка: Ford Expedition, обычная одежда представителя среднего класса (ничего особо стильного – вы пытаетесь сохранять «нормальный» имидж, что бы это ни значило), ассортимент огнестрельного оружия, который вы не хотели бы использовать.

Перевозчик иммигрантов

Цитата: Да, сеньор Эспосито, я мог доставить вашу семью через границу, в Аризону, и никакие пограничные войска нас не остановят. Доверьтесь мне, я знаю, что делаю.

Прелюдия: Вы выросли в семье среднего класса в относительно нормальном районе, но вот вы в глаза других нормальной не были. Вы были Рома, и ваши деды погибли в германских лагерях смерти во время Второй Мировой. Ваши родители прибыли в Америку, будучи детьми; каким-то образом они сумели отхватить кусочек Американской Мечты и даже купить дом. Ваш отец учит антропологию в известном университете, а ваша мать преподает физику в том же месте.

Вы никогда особо не задумывались о своем цыганском наследии, хоть ваши родители и позаботились о том, что бы вы знали, что оно значит и как сильно ваш народ страдал в прошлом – и как вам везет сейчас. Момент, когда вы наконец все это поняли, сошелся с вами, когда вы отправились в свой любимый ресторан и увидели клерка из Службы Иммиграции и Натурализации, читающего данные сотрудников. Ресторан давал работу нескольким мексиканцам, таким образом, привлекая внимание государства. Позже вы узнали, что половина сотрудников были депортированы обратно в Мексику, и вы задались вопросом, что именно представляла собой Америка. Надпись на Острове Эллис гласила: «Дайте мне ваших усталых, ваших бедных, ваши теснящиеся толпы». Как это может что-то значить, если Соединенные Штаты тратят больше времени и ресурсов, заботясь о том, чтобы люди были снаружи, а не внутри?

Все это напомнило вам об истории вашей семьи – о Рома и их культуре, которые не могли уживаться с другими на протяжении истории и были вынуждены странствовать, просто чтобы избегать проблем, с которыми они не могли совладать. Не то чтобы это помогло, когда нацисты решили открыть лагеря смерти. Вы не были довольны положением дел, но вы не были уверены, что делать.

Вы поговорили с владельцем ресторана. Когда вы убедили его в своей искренности, он познакомил вас с парой людей, и они помогли вам начать собственный бизнес по нелегальной иммиграции. Вам не

потребовалось много времени, чтобы стать одной из лучших – вы знали патрули, изучали стратегию СИН, когда могли, и были очень осторожны и тщательны. Вы не чувствовали себя плохо, взимая плату за свои услуги, так как и вам надо было что-то есть.

Все шло гладко на протяжении первого года или около того, пока государство, наконец, не нашло вас. Вам грозил тюремный срок, если не хуже, лишь за то, что вы помогали другим найти их мечты или убежать от кошмаров. Небольшая группа мотоциклистов, следовавшая за вами, когда агенты вас остановили, оказалась вашим спасением… в какой-то степени. Они избавились от дорожных заграждений и им было плевать на Маскарад (хоть они и не оставили за собой выживших). Вы прекратили перевозить иммигрантов после этого события, но мотоциклисты нашли вас все равно, на этот раз, чтобы ввести вас «в лоно». Становление открыло вам глаза на одно из наиужаснейших частей вашего наследия Рома.

Концепция: Как Равнос, вы прекратили перевозить смертных, вместо этого используя свои навыки для помощи Сородичам. Вы помогаете целям Кровавых Охот избежать наказания, ввозите или вывозите Сородичей в регионы, контролируемые Шабашем, и, в общем-то, продолжаете вести себя так, как и при жизни. Вы не основываете свою личность на вашем этническом наследии, но и не отрицаете его.

Советы по отыгрышу: Вы всегда в контроле, даже когда все вокруг вас разваливается. За два года на границах, избегая патрулей СИН, вы выработали железные нервы, что вас немного пугает. Конечно, вы еще не совсем знакомые с тем, насколько опасными могут быть вампиры постарее, так что вас ожидают еще кое-какие сюрпризы. Но пока что в ваших глазах Шериф Камарильи ничем не отличается от местного.

Вы терпеть не можете видеть людей, угнетаемых правительством или бюрократией, и сделаете, что можете, чтобы помочь им, почти как Робин Гуд. Это значит, что вы поможете Каитиффу избежать Кровавой Охоты, объявленной Князем, и дадите Анарху убежище, пока тот избегает своего Сира.

Экипировка: Старый грузовик с тремя наборами номеров, помповый дробовик 10 калибра, лежащий под сиденьем водителя, одежда для любого случая.

Инсайдер

Цитата: Да, Чарльз? У меня есть для тебя совет по инвестициям. Продай акции cost-less.com сейчас же. Да, я уверен. Судя по всему, безработные, жиреющие, поющие лысые актеры не могут его спасти.

Прелюдия: Ваша семья никогда не была богатой, что вам очень не нравилось. Пока все ваши друзья получали новую одежду, вы носили подержанную одежду из секонд-хэнд магазинов. Череда удачных перерывов и честной работы позволила вам получить обучение в престижном университете и степень в бизнесе.

Закончив обучение, вы выкроили себе карьеру в бизнес-секторе, быстро поднимаясь по социальной лестнице (и всаживая ножи спины

значительного количества конкурентов по пути). В конце концов, именно так работает бизнес. Но вам было мало.

Будучи администратором мультинациональной компании, вы имели доступ к деликатной финансовой информации, которая могла быть использована для приобретения или потери биллионов долларов. У вас не было намерения использовать эту информацию подобным образом, или даже передавать ее кому-то еще, но у кого-то были другие планы.

Он пришел к вам поздней ночью с предложением, от которого вы не могли отказаться – не потому что вам не хотелось, но потому, что отказ мог быть бы фатальным. Ему нужно было достаточно информации, чтобы подзаработать на рынке акций – ничего слишком важного, чтобы Комиссия по Ценным Бумагам и Биржам не волновалась.

Вы сотрудничали с ним, желая верить обещанию, что это будет первым и последним разом, но человек не прекращал возвращаться. Каждый раз ему нужно было немного больше. Казалось, он всегда знал, когда вы зажимали информацию или лгали, так что в один момент вы сдались.

К концу года у вас был нервный срыв. Вы скомпрометировали свою карьеру ради человека, чьего имени вы не знали; каждый раз, когда звонил телефон, вы ожидали представителя КЦББ на другом конце. Спасение – весьма ироничного вида – прибыло из другого угла. Кто-то другой прибыл к вам в ночи. Она напоминала вам о первом человеке, хоть вы и не могли сказать, чем именно, но она ясно дала вам понять, что у вас общий враг. Она раскрыла вам его имя и что он работал на кого-то другого, и что они собирались пожертвовать вами в скором будущем, когда их план имел достаточно денег для того, чтобы сработать.

Она дала вам выход. Все, что вам надо было – это принять ее предложение «бессмертия».

Концепция: Вы все еще бизнесмен и вы сумели удержать свою позицию благодаря Становлению – Вентру, готовившиеся предать вас КЦББ, не могли сдать Сородича. Ваш Сир подставил их, и игра все еще не закончилась. Сейчас вы меньше волнуетесь о морали и работаете с другими Сородичами-финансистами, чтобы сделать как можно больше денег. Вашим следующим испытанием будет, конечно, преуспеть в обществе Сородичей. Это будет сложно для Равнос, даже для Пури Даэ.

Вы готовы нарушить конфиденциальность, если это принесет вам пользу. Продать примогена, приготовившего план по устранению своего врага? Нет проблем – его враг готов предложить вам куда больше. Вы не очень надежны, когда дело доходит до других, и вы никогда не поставите благополучие кого-либо выше себя.

Советы по отыгрышу: Вы – бизнесмен-хищник; будь вы в зале заседания совета директоров или Элизиуме, все вокруг вас либо добыча, либо слишком опасны. Вы начали с самого дна в своей смертной жизни, и вы сделаете это снова, если понадобится. Показывайте уважение, когда это необходимо, и бросайте все препятствия на своем пути акулам.

Экипировка: Сотовый телефон, пейджер, спортивная европейская машина, дорогие костюмы, хороший особняк в очень дорогой части города.

Советник Князя

Цитата: Советую присматривать за тем примогеном. Он планирует работать против вас, и у него уже есть пара союзников. Пресеките проблему в корне и другие не будут повторять его ошибку. Ждите слишком долго и… просто остановите его. Сейчас же.

Прелюдия: У вас всегда получалось снискать расположения структур власти и выслуживаться перед их верхушками. Конечно, заняв престижную позицию, вам приходится быть полезной. Вы делали это в свои года в школе и колледже, и не оставили эту привычку, получая рабочие места. Другие называли вас подхалимом и льстецом, но вы всегда оказывались впереди, так что эти оскорбления для вас много не значили.

За пару лет вы достигли положения администрирующей секретарши генерального директора крупной корпорации, производящей ПО. Ваша способность понимать работу организаций сделала вас бесценной для вашего нанимателя, который во многом полагался на ваши взгляды о своих сотрудниках.

Все изменилось в ночь, когда вы решили работать допоздна и увидели директора, входящего в свой кабинет вместе с человеком, которого вы никогда раньше не видели. Ваш наниматель выказывал ему очевидное уважение, несмотря на видимую разницу между их социальными классами. Его собеседник выглядел так, будто он собирался посещать бильярдную, а не ваше рабочее место. Это событие возбудило в вас любопытство, и вы работали по ночам все чаще и чаще, надеясь увидеть этого человека вновь.

Вы видели его еще несколько раз, иногда даже разговаривали с ним. Поначалу вы не смогли понять природу его соглашения с директором, но со временем он начал приходить за информацией к вам, а не к вашему нанимателю. Он задал вам пару вопросов, и вы обнаружили, что неспособны сопротивляться. Вы, однако, запомнили разговор, и использовали полученную информацию, чтобы отслеживать своего нанимателя и узнавать, что он собирается предпринимать.

Вы узнали, что директор организовал мониторинг транзакций через банкоматы благодаря программному обеспечению, разработанному его компанией, и сливал эту информацию незнакомцу.

Когда вы увидели человека в следующий раз, вы были убеждены, что на этот раз он не сможет заставить вас отступить, но в ту же секунду вы почувствовали, что ваша воля слабеет. На этот раз он с вами не разговаривал. Он дал вам Становление, утверждая, что вы слишком умны для жизни смертного.

Концепция: Вы смотрите, запоминаете и делаете выводы. Вы понимаете, что вы не всегда можете быть правы, но вы часто достаточно близки, чтобы это не делало большой разницы. После вашего Становления и представления Князю Камарильи вы усердно работали на его благо так же, как и в своей смертной жизни. Ваш Сир доволен вашей позицией, но ясно дает вам понять, что ваша верность в первую очередь принадлежит ему. Вам так не кажется, но пока что целесообразность требует от вас

служения двум мастерам. Однажды вы, может быть, сумеете убедить Князя уничтожить или изгнать вашего Сира. А пока…

В ваших глазах ваш личный комфорт и статус важнее всего; если вы можете улучшить свое положение, вы это сделаете. Если это каким-то образом мешает остальным, не волнуйтесь – если бы они заслуживали то, что вы у них отобрали, они бы не стояли у вас на пути.

Советы по отыгрышу: Не сидите в углу и смотрите, участвуйте. Социальную динамику гораздо легче понимать, если вы являетесь ее частью.

Экипировка: Сотовый телефон, газовый баллончик, BMW, апартаменты в пентхаусе и модная одежда.

Специалист по психологической войне

Цитата: План заключается в убеждении Сородичей в том, что их защита бесполезна, а наши силы подавляющи. Мы начнем осаду с устрашения.

Прелюдия: В своей смертной жизни вы работали в ЦРУ как специалист по психологической войне. Вашей работой была идентификация слабостей врага в морали и обращать их в свои преимущества, а также минимизировать силы противника. Вы сражались словами и пропагандой, не пулями или бомбами. Вы смягчали врага, готовясь к войне физической.

Вы участвовали в операциях против Мануэля Норьеги и Саддама Хусейна, а также в значительном количестве классифицированных операций, которые правительство до сих пор скрывает от американцев. Вы провели большую часть своего времени в так называемой «войне против наркотиков», хоть вы и были убеждены, что у правительства нет и шанса на успех, даже до того, как вы узнали, чему именно вы противостояли.

Вы и ваши подчиненные были вовлечены в действия против южноамериканского наркокартеля, который обладал либо невероятной удачей, либо большим количеством военной экипировки, чем позволено любому гражданскому. Ваша часть операции прошла без проблем, но когда солдаты собрались на полуночный рейд, они обнаружили что-то страшнее ваших худших ожиданий. Радио позволяло вам слышать крики ужаса и агонии ваших людей, пока черт-знает-что разрывало их на части. Вы не слышали выстрелов.

Когда крики, наконец, прекратились, кто-то заговорил, глася, что вы – следующий. Вы никогда не были на принимающей стороне этой тактики, но недостаток опыта вам не помешал. Вы собрали своих оставшихся людей и направились прямиком к вертолету. Когда вы приказали пилоту подниматься, тот ответил улыбкой с очень острыми клыками.

Концепция: Вашим главным оружием является ужас, и именно поэтому Шабаш прошел через столько проблем, пытаясь рекрутировать вас. Вы – член кочевой стаи, которая обычно первой разведывает города Камарильи, которых ожидает осада. Вы рады возможности планировать и, иногда, направлять теневые войны на американской земле, сражаясь с

существами, разрушавшими общество на протяжении веков. Шабаш, может, и не лучше, но они, по крайней мере, на вашей стороне.

Вам нравится искажать восприятия, веры и поведения, не через Химерию, но благодаря правильному применению психологии и обмана. Некоторые назовут вас лжецом, другие – прирожденным дипломатом.

Советы по отыгрышу: Будьте внимательным, рассматривайте свои окружения и не теряйте бдительности. Когда вы сделали ошибку в последний раз, Шабаш приготовил вам вечеринку с лопатами. Валдери делает вас лояльным стае, но вам, по сути, наплевать на Шабаш. Вы ненавидите Камарилью за то, что «Сородичи» этой организации делали Соединенным Штатам и всему миру на протяжении истории, и вы понимаете, что Шабаш – ваш единственный шанс против них. Вы патриотичны и вы до сих пор не соглашаетесь с идеалом Шабаша о превосходстве вампиров над смертными.

Экипировка: Деревянные колья, зажигалка, бутан, черный фургон, .45 ACP.

Еретик Шабаша

Цитата: Шабаш был основан на лжи и построен на обмане. Настало время вести Шабаш к победе, и пусть истина восторжествует!

Прелюдия: Ваша жизнь до Становления была бесцельной. Вы скитались от веры к вере, от религии до религии в поисках чего-нибудь, во что вы могли бы верить, найти место в мире. Увы, ни одна смертная вера не могла заполнить пустоту в вашей душе. Вы знали, что где-то есть что-то лучше, что-нибудь, к чему вы могли стремиться, но вы не знали, что.

Все изменилось в ночь, когда она пришла к вам и рассказала о бессмертии и Каине, и о приближающейся войне против тех, кто поглотит своих детей. Ее слова о Геенне и Патриархах взбудоражили ваше сердце. Когда она доказала свою принадлежность к нежити – к Каинитам – вы знали, что нашли свою веру.

По крайней мере, до своего Становления. Шабаш взял вас под свое крыло и подверг вас суровому Ритуалу Создания. Ваша человечность была отобрана от вас перед вашими будущими товарищами по стае, и ее заменил терзающий голод, который невозможно было утолить. Становление не было обещанным вам свершением; это было проклятием! Вы променяли свою жизнь на ложное существование как паразит.

Ваш Сир смеялся над вами. «Видела бы ты сейчас свою рожу!» Для нее это было шуткой – ваша вера, ваша нужда, ваши поиски. Вы сорвались, потеряли контроль, превратившись в бесноватого монстра и попытавшись убить ее, но стая остановила вас и удерживала вас, пока вы не успокоились. Валдери помогло вам на время забыть о ее предательстве, но ваше существование стало пустым.

А потом случилась Неделя Кошмаров. Ваша стая пронзила вас и вашего Сира колом, пока неделя не закончилась, но у вас были видения – вы видели Патриарха Равнос, проигравшего сражение с драконом и тигром, вы видели его смерть под лучами четырех солнц. Вы почувствовали предсмертное проклятие Патриарха, и как оно уничтожило

Равнос. Когда ваша стая освободила вас, вы начали задавать вопросы и узнали, что Равнос всего Шабаша испытали то же самое. Вы также узнали, что ни Ласомбра, ни Цимисхи никогда не страдали от подобного проклятия.

И тогда вы нашли, что искали.

Концепция: Вы нашли цель своей жизни. Теперь, когда вы знаете, что Патриарх одного лишь вашего клана был уничтожен, вы должны установить отступников Равнос как доминирующую силу Шабаша – Ласомбра и Цимисхи, очевидно, лгут, и вы прекрасно это знаете. Вы знаете, что ваша миссия может принести вам внимание со стороны Инквизиции и Черной Руки, так что вы начинаете с малостей.

Вы хотите перевернуть социальный порядок Шабаша с ног на голову. Когда у вас есть шанс каким-то образом навредить структуре – обратить другого вампира в вашу миссию, подрывать авторитет Ласомбра и т.д. – вы так и делаете.

Советы по отыгрышу: Смотрите по сторонам и подмечайте знаки возможной симпатии к вашей миссии или недовольства Шабашем. Не торопитесь с рекрутированием, но когда вы все-таки решитесь обратить других вампиров, страстно выражайте свою веру, пока те не будут убеждены. Вы знаете, что вы правы, и они должны видеть правду в ваших словах и ваши убеждения за ними.

Экипировка: Порванная, грязная одежда, которая, вероятно, не была сменена в последние два года.

Таг

Цитата: Я – таг. Мой отец был тагом. Мой дед был тагом. Но лишь я был избран, чтобы пить кровь Кали и стать подобием Шивы. Не стой у меня на пути – мой долг священен.

Прелюдия: Вы выросли в культе тагов, группе людей, поклоняющихся богине Кали путем актов священного удушения. Когда-то в вашей жизни было что-то кроме убийств. У вас была семья, респектабельная работа и достаточно денег для беспечной жизни, но ничто не приносило вам счастья, кроме служения Кали.

Вы следили за тем, чтобы ваши убийства не привлекали внимания властей. Многие люди думают, что таги распались более двух веков тому назад. Вас учили, что таги позволили людям верить в это. Теперь, когда вы знаете истинную натуру высшего эшелона тагов, вы подозреваете, что в этой игре присутствует большее количество игроков, чем вы можете постигнуть… пока что.

Одной ночью три тага свершили над вами ритуал, в ходе которого вы были раздеты и лишены всей своей крови. Они вернули ее вам после того, как превратили ее в кровь Кали, таким образом, превращая вас в настоящего тага – Равнос.

Изголодавшись по вкусу крови, вы не смогли остановить себя, когда к вам привели ваших детей и жену. Другие говорили, что для того, чтобы стать подобием Шивы, вы должны уничтожить безделушки из своей смертной жизни. Какое-то время вы жалели о своей утрате, но теперь вы понимаете, почему ваши действия были необходимы.

Когда пришла Неделя Кошмаров, вы лишь едва смогли контролировать себя, пока другие бросались друг на друга, пожирая витэ. Теперь вы – последний выживший истинный таг, а асуратизайя, сражение с которыми было причиной вашего Становления, выжили вас из вашей родины. Вы ищете возможность исполнить свой священный долг в Европе, Америке и других местах, в которых вы можете оказаться.

Концепция: Вы – священный убийца, благословленный богиней отнимать жизнь и смерть так, как вам угодно. Вы не глупы и бессмысленное кровопролитие не в вашей натуре, но вы понимаете свадхарму и не отрицаете ее так, как это делают непросвещенные Западные Сородичи.

Вы душите людей согласно своему религиозному долгу. Вы убиваете Сородичей, слишком сильно цепляющихся за свою слепоту, чтобы понять свою свадхарму, чтобы их существование не мешало никому другому.

Советы по отыгрышу: Несмотря на ваше самосознание и цель, вы – не машина. Вы можете чувствовать и выражать эмоции. Вы глубоко скорбите о потере своих братьев и о своей родине в руках врага, и вы не против того, чтобы искать союзников для приобретения утраченного – даже если эти союзники родом с Запада. В конце концов, они могут познать истину так же, как и вы в свое время.

Экипировка: Утяжеленный шарф, используемый для удушения, багх накх (когти тигра, считайте их за нож в каждой руке), ассортимент ножей, западная одежда, небольшая квартира.

Образец котерии: Гробокопатели

Гробокопатели – котерия Равнос, которые были неплотно связаны между собой общими интересами перед Неделей Кошмаров. Пострадав от предсмертного проклятия Патриарха, они сплотились, намереваясь разузнать, что же все-таки произошло и какие другие последствия их ожидают. У них есть весомые причины полагать, что конец уже начался, но они верят, что надлежащие знания сумеют его остановить.

История

Доктор Лоренс Мэйхью, археолог и расхититель гробниц из предыдущего века, все еще приходил в себя после эффектов Недели, когда он получил первую посылку. Она хранила записи средневекового Сородича-историка и предложение получить больше информации. Лоренс, само любопытство, принял предложение. Прибыв в отель, он не нашел там таинственного незнакомца, но клерк вручил ему еще одну посылку, в которой находились другие исторические записи и кое-какая информация, которая впоследствии приведет его к убежищам индийских старейшин.

Когда Лоренс, наконец, понял, что получил, он созвонился с двумя своими Детьми, которые разделяли его интересы. Те, в свою очередь, привели с собой двух других Равнос, способных помочь. Когда Лоренс собрал четырех других Равнос на встречу, он предложил им свой план – отправиться в Индию, найти убежища древних Равнос и расшифровать все, что можно. И, если это возможно, использовать полученную информацию, чтобы остановить или замедлить любые другие катастрофы.

Нельзя сказать, что четыре Равнос поверили всему, что говорил доктор Мэйхью – да и у него самого были с этим проблемы – но возможность обчистить убежища старейшин без опасения наказаний показалась им весьма искушающей.

Гробокопатели спорили о пути, ибо странствия всегда были рискованными для Сородичей, особенно, когда они отправляются на другой конец света. Таинственный благодетель Лоренса помог им и с этим, предоставляя им проход на грузовое судно, которое могло бы доставить их в Калькутту и сбросить их там после наступления темноты.

Новосформированная котерия долго обдумывала мудрость принятия этого предложения. Без какой-либо информации о том, кто его выдал, не говоря уж об его мотивах, риск выглядел слишком большим. Со временем, однако, они все же согласились пойти, найдя возможность достаточно искушающей и порешив, что благодетель Лоренса, скорее всего, мог бы убить их в Америке с такой же простотой, что и в Калькутте.

Плавание в Калькутту прошло тихо. Пятерка провела все время в добровольном торпоре, чтобы сохранить витэ, и проснулась на складе в Калькутте несколько недель спустя. И снова их присутствие было предусмотрено, на этот раз, людьми доктора Лоренса, которые предоставили котерии убежище и предметы первой необходимости, которые могли бы им понадобиться во время пребывания в Индии.

Последовавшие события не всегда были приятными для котерии. Восточные Сородичи, сражавшиеся с индийскими Равнос, показывались гораздо чаще, чем до Недели Кошмаров, и у них не было ни малейшего желания позволять Западным Сородичам оставаться на их территории. К счастью, котерия легко избавилась от них в индийских толпах.

Котерия начала поиск с предоставленных им подсказок и обнаружила пару убежищ в самой Калькутте – по крайней мере, пару из тех, что еще не были обчищены бывшими гулями или Восточными вампирами. С самого начало Гробокопатели находили убежища в других городах и по крайней мере одно, которое могло принадлежать древнему Метузелаху.

Котерия набрела на настоящий успех, когда, полагая, что они обнаружили место упокоения Патриарха. К сожалению, когда они прибыли на место, они нашли сцену событий, буквально вышедшую из Ада. Место резонировало следами яростной борьбы, имевшей место быть несколько месяцев тому назад, делая продолжительное присутствие весьма неприятным. Вскоре котерия депортировала без того, чтобы провести какое-либо расследование.

Самый молодой член котерии, Гвендолин Брэнд, страдала от кошмаров каждую ночь после этого визита. Котерия остановила свои исследования и сейчас они сопоставляют находки. Они не совсем уверены в том, что именно они нашли, или нашли ли они то, что им нужно было, но находки, все же, весьма привлекательны.

Убежище

Гули Лоренса приобрели неплохое поместье в Калькутте, далекое от центра города и большинства проблем. По большей части изолированное,

убежище предоставляет достаточно приватности, чтобы удовлетворять котерию, вместе с близостью к городу и возможностей питаться.

Здание было построено для богатой британской семьи во время колониального периода, но семья продало его, когда Индия обрела независимость в поздних сороковых. Декор относительно смягчен, хоть Лоренс и привез с собой несколько редких объектов искусства, которые он приобрел за свои годы.

Готовясь к прибытию котерии, гули установили наиболее продвинутую охранную экипировку. Территория вокруг здания усеяна камерами, детекторами движениями и скрытыми микрофонами, окна перекрыты, а открыть двери без ключей или взрывчатки практически невозможно.

Днями котерия отдыхает в подвале, который разделен в небольшие помещения. Дверь подвала может быть забаррикадирована и закрыта изнутри. Вдобавок, каждый член котерии обладает личной «спальной» на случай непросвещенных гостей, а также работы и исследований.

Здание обладает скоростным доступом к Интернету, позволяющим котерии получать информацию и новости из любой точки мира, а также материалов, которые, в других случаях, было бы очень сложно достать.

Вампиры

Четыре члена котерии знали друг друга на протяжении декад, но работали вместе они лишь пару месяцев. Нельзя сказать, что они – хорошо промасленная машина (может быть, такой они никогда и не станут), но у них хотя бы есть причины работать вместе. Недавно присутствие котерии стало известным вместе с их первым изданием некоторых документов, переведенных Равнос в Америке и Европе. Сейчас котерия серьезно обдумывает возвращение в Америку. После их посещения места уничтожения Запатасуры обстановка была не так приятна, как раньше.

Лоренс Мэйхью, Лидер

Предыстория: Лоренс Мэйхью – археолог, получивший свое образование в Оксфорде и последовавший за своей семьей в Индию в конец 19 века, желая изучать индийские джунгли, храмы и руины. Субконтинент всегда привлекал его своей культурой, религией и прочими особенностями.

Он провел годы в Индии, проводя раскопки и изучая все, на что мог наложить руки. То, что однажды он узнает слишком много, было неизбежным. Доктор Мэйхью был замечен Джайакумаром, Равнос из касты Брахман, заинтересованным действиями Мэйхью. Поначалу Джайакумар встречался с ним как коллега-ученый, обсуждая Индию от заката до рассвета. Мэйхью часто находил себя, прибывающего в семейный дом, через час-два после рассвета.

Вскоре эрудиция и любопытство Мэйхью убедило Джайакумара, что тот может быть хорошим пополнением джати Брахман. Конечно, Джайакумар решил не консультировать по этому вопросу Лоренса. Джайакумар организовал события так, будто Лоренса умер из-за ужасного

несчастного случая. Сам Мэйьхью был приведен Джайакумару и подвержен ритуалистическому Становлению, который предпочитали Равнос Брахман.

Лоренс быстро приспособился к своему новому состоянию, хоть он и горько оплакивал свою потерю часов под дневным светом. Поначалу то, что человеческие слабости его больше не беспокоили, было благом.

Джайакумар хотел получать советы Лоренса о Западе. Брахман чувствовали приближение времени, когда Равнос должны были либо уйти, либо сражаться с асуратизайя до последней капли крови. Он знал, что для свершения этих действий, им надо было знать, что их ожидает.

Когда Джайакумар узнал все необходимое от Мэйхью, он отправил свое Дитя в свободное плавание. Лоренс, давно уставший от своего Сира, не стал спорить. Он отправился в Америку, стремясь оставить как можно больше миль между собой и Индией. Ему удалось пробраться в Гарвард, и он провел следующие несколько десятилетий, с удобством расположившись в его холлах. За это время Лоренс дал Становление Йоханну Мэтисону и Захарии Картер, двум своим лучшим студентам (и соучастникам).

Внешность: Лоренс Мэйхью – джентльмен в хорошей форме, выглядящий в своих ранних тридцатых, с темно-коричневыми, идеально улаженными, волосами и коричневыми глазами. Ему нравится носить консервативные деловые костюмы, когда он не копается в гробницах.

Советы по отыгрышу: Вы сладкоречивы и непритязательны, если только вы не верите, что вам необходимо заполучить что-то, что вы хотите или в чем вы нуждаетесь, и тогда вы становитесь очень напряженным, страстным и глухим к чужим протестам. За вашей спиной десятилетия опыта с непокорными студентами, и вы легко можете использовать этот опыт на других. Однако когда вы рядом с Сородичами-старейшинами, вы держите язык за зубами, вне зависимости от того, какую чушь они несут. Ваше время с Джайакумаром научило вас не играться с теми, что обладают большей властью и силой.

Сир: Джайакумар

Натура: Архитектор

Маска: Директор

Поколение: 9

Становление: 1879

Примерный возраст: 34

Физические: Ловкость 3, Выносливость 4, Сила 3

Социальные: Внешность 3, Обаяние 4, Манипулирование 3

Ментальные: Интеллект 4, Восприятие 5, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Выразительность 4, Запугивание 2, Лидерство 3

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Выживание 3

Познания: Академические познания 5, Компьютеры 1, Расследование 4, Лингвистика 2, Оккультизм 4, Политика 3

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 4, Химерия 3, Доминирование 2, Стойкость 3

Дополнения: Контакты 5, Влияние 1, Ресурсы 5, Слуги 2, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Смелость 3, Самоконтроль 5
Моральность: Человечность 7
Сила воли: 7
Преступление: Не является значительной слабостью, хоть и стыдит Лоренса без меры. Он обнаружил, что обладает неудержимым вкусом к чужой работе и превращению ее в свою. Плагиаризм – неприятное слово и Лоренс предпочитает не думать о том, что он делает, таким образом, но это не меняет действительности. Он получает выгоду с чужой работы.

Гвендолин Брэнд, Мечтатель
Предыстория: Гвендолин – молодая, амбициозная и одаренная археолог. Выпускница Оксфорда, ее карьера могла привести ее к невероятным открытиям в смертном мире, если бы она не попалась на воровстве.
Посещая различные раскопки, Гвендолин связалась с Йоханному Мэтисоном, продавая редкие объекты искусства и другие предметы на черном рынке. Бизнес был достаточно доходным, чтобы помочь оплачивать счета, и Гвендолин не считала, что делает что-то плохое. В конце концов, именно она раскопала эти вещи; кому, как ней ей решать, кто их получит?
К сожалению, один из ее коллег разузнал о происходящем и подал рапорт. В результате ей был запрещен доступ к ресурсам университета, избежав ареста только благодаря тому, что была достаточно умна, чтобы на время отречься от своих часто посещаемых мест и позвонить Йоханну.
Йоханн, уже намеревающийся дать Становление Гвендолин, воплотил свои планы в жизнь прямо на месте. Он отвез ее обратно в Америку, где они встретили Сира Йоханна, Лоренса. Лоренс, в свою очередь, был в восторге от другого выпускника Оксфорда в своих кругах, пусть она и была женщиной.
Вскоре после этого котерия отправилась в Индию, следуя руководствам, оставленным Лоренсу. Навыки Гвендолин сослужили хорошую службу в ее временное пребывание на субконтиненте. Она собрала значительное количество исторических текстов вскоре после посещения места уничтожения Запатасуры. После этого она страдала от ежедневных кошмаров о событии и временами пробуждалась, бормоча на санскрите, языке, который она ранее лишь едва могла переводить. Гвендолин подозревает, что останки души Запатасуры, в каком бы состоянии они ни были, вселились в ее тело.
Внешность: Гвендолин – высокая, стройная блондинка с темными глазами. Она всегда курит сигарету и одевается максимально беспечно. Она редко улыбается, но когда это случается, на ее лице обычно читается злорадство.
Советы по отыгрышу: Едкая, циничная и возмущенная своим Становлением, вы не можете определиться, следует вам выместить свою злость на Йоханне за потерю смертности или простить его за то, что он вывез вас из Англии до того, как полиция достала вас. Со всеми остальными ведите себя грубо, пока вы не будете убеждены, что они не

настолько плохи, как вам вначале показалось. Не говорите никому о своих подозрениях о Запатасуре – они подумают, что вы спятили. ВЫ думаете, что вы спятили.

Сир: Йоханн Мэтисон
Натура: Плут
Маска: Брюзга
Поколение: 11
Становление: 1999
Примерный возраст: 28
Физические: Ловкость 2, Выносливость 2, Сила 2
Социальные: Внешность 3, Обаяние 2, Манипулирование 3
Ментальные: Интеллект 3, Восприятие 5, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 2, Экспрессия 3, Запугивание 3
Навыки: Огнестрельное оружие 1, Выживание 3
Познания: Академические познания (Археология) 4, Компьютеры 2, Расследование 3, Лингвистика 4, Оккультизм 3, Наука 2
Дисциплины: Прорицание 3, Химерия 1
Дополнения: Контакты 3, Ментор 1, Ресурсы 3
Добродетели: Сознательность 2, Смелость 3, Самоконтроль 5
Моральность: Человечность 7
Сила воли: 8
Преступление: Гвендолин ворует. Она не клептоман; она берет только ценные предметы. Она может продать их или оставить при себе, но если она видит, что хочет, она попробует это взять.

Марион Френч, Дакойт

Предыстория: Отец Марион научил ее стрельбе еще до того, как ей исполнилось 12, и она научилась драться и стоять за себя до 16. Когда она окончила школу, она вступила в Армию на четыре года перед тем, как поступить в университет с GI Bill.

Марион вовсе не была машиной смерти на двух ногах – наоборот. Однако нельзя не признать ее компетентность. Посещая университет, она использовала свои боевые навыки, подрабатывая в качестве телохранителя. Ее наиболее доходная работа, которая навсегда изменила ее жизнь, была в ночь, когда ее нанял Йоханн Матисон.

Йоханн подчеркнул, что все увиденное ей «не имело места» и отправился вместе с ней на встречу с какими-то людьми по поводу партии товара. Образовалась ситуация, люди обиделись и один из них достал пушку. Марион сделала все, что могла, но все закончилось стрельбой. Что встревожило ее, так это то, что Йоханн принял две пули в грудь во время боя и не выглядел настолько мертвым, насколько должен был.

После этой ночи Йоханн всегда брал Марион с собой, когда ему нужны были подкрепления. Он убедил ее продолжать, несмотря на плохой первый опыт. Хоть она и была хороша в своем деле, было неизбежно, что рано или поздно что-то пойдет не так. Пули убили бы ее, если бы не витэ Йоханна.

Внешность: У Марион черные волосы, темные глаза и бледная кожа. Она носит одежду, которая дает ей максимальную подвижность и ограничивает или зацепляется как можно меньше.

Советы по отыгрышу: Вы не верите никому, кроме Йоханна, и вы верите только в то, что он приносит вам одни проблемы. Все равно, вы ошиваетесь рядом, ибо без вас он бы гулял под солнцем по истечению недели. Вас интересуют расследования, но вы не обладаете экспертизой остальных – степень в западной литературе малого стоит, когда дело доходит до раскопок в убежищах древних Равнос. В бою вы используете Химерию – осторожно – чтобы создавать отвлечения.

Сир: Йоханн Мэтисон

Натура: Мастер выживания

Маска: Щеголь

Поколение: 11

Становление: 1987

Примерный возраст: поздние 20

Физические: Ловкость 4, Выносливость 4, Сила 3

Социальные: Внешность 2, Обаяние 2, Манипулирование 2

Ментальные: Интеллект 2, Восприятие 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Драка 4, Уклонение 3, Выразительность 3, Запугивание 2, Знание улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 2, Скрытность 2

Познания: Академические познания 3, Компьютеры 1, Лингвистика 1

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 1, Химерия 3

Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 3

Добродетели: Сознательность 2, Смелость 5, Самоконтроль 3

Моральность: Человечность 5

Сила воли: 7

Преступление: Марион занимается грабежом и другими непристойными занятиями, чтобы поддерживать свой уровень жизни. Она обладает навыками и способностями, необходимыми для того, чтобы отбирать то, что ей хочется, от других.

Йоханн Мэтисон, Верный студент

Предыстория: Йоханн посещал Гарвард в середине шестидесятых и бросил его за год до получения своей степени, чтобы протестовать против Вьетнамской Войны и уклониться от воинской обязанности. Лоренс Мэйхью, будучи частью гарвардского факультета, никогда, по сути, не преподавал в классах. Он, однако, следил за многообещающими студентами и предлагал им возможности участвовать с ним в частных дискуссиях. Он собирался предложить Йоханну этот шанс, но того уже не было в университете. Не будучи обескураженным видимой потерей одного из будущих археологических гениев, Лоренс убедил Йоханна посещать хотя бы его личные занятия.

Хватка Йоханна на археологии и связанных темах весьма впечатлили Лоренса, достаточно, чтобы он дал Йоханну Становление за годы до того, как тот закончил свое обучение. К сожалению, Йоханн

обладал предрасположенностью к химическим экспериментам, которых доктор Мэйхью очень не одобрял. Он пытался убедить Йоханна держаться подальше от травки и ЛСД, но Йоханн отвечал лишь смехом и «все это делают».

В основном, Лоренс был против пристрастия Йоханна к наркотикам из-за своего предпочтения использовать «продвинутых студентов» как стадо, и присутствие наркотиков в системе Йоханна заставляло его чувствовать себя некомфортно. Несмотря на это, гениальность Йоханна компенсировала все недостатки в глазах Лоренса. Он дал Становление Йоханну из-за своего одиночество, находя перспективу общения с человеком, с которым он мог бы поделиться своими знаниями, чрезвычайно заманчивой.

Становление не излечило Йоханна от его увлечения наркотиками. Он регулярно питается смертными, находящимися под влиянием химических веществ, особенно принимающих те наркотики, которые Йоханн никогда не пробовал. Вдобавок, Йоханн использовал связи Лоренса, чтобы выкроить себе доходное местечко на черном рынке, торгуя украденным антиквариатом и археологическими сокровищами. Лоренс не одобряет этого, но начал проявлять это гораздо реже после того, как Йоханн сумел достать для него несколько уникальных и очень интересных предметов.

Внешность: Йоханн – молодой человек с песочно-блондинистыми волосами и зелеными глазами. Он одевается так, как этого требует ситуация. Встречаясь с клиентами, он носит деловые костюмы и галстуки. Кормясь, он предпочитает контркультурные стили. В Индии он полюбил хаки и пробковые шлемы, на забаву котерии.

Советы по отыгрышу: Вы действуете как молодой и дерзкий человек, создавая впечатление, что вы способны на все и готовы попробовать – даже когда это не так. Вы не глупы, но очень самоуверенны. То, что вы дали Становление дважды за 30 лет, указывает на отсутствие самоконтроля с вашей стороны.

Сир: Доктор Лоренс Мэйхью

Натура: Искатель приключений

Маска: Бунтарь

Поколение: 10

Становление: 1971

Примерный возраст: ранние 20

Физические: Ловкость 3, Выносливость 3, Сила 3

Социальные: Внешность 2, Обаяние 3, Манипулирование 2

Ментальные: Интеллект 4, Восприятие 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 2, Уклонение 2, Экспрессия 3, Лидерство 1, Знание улиц 2, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 1

Познания: Академические познания 4, Компьютеры 2, Расследование 3, Лингвистика 3, Оккультизм 4

Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 2, Химерия 3

Дополнения: Контакты 4, Стадо 2, Влияние 1, Ментор 2, Ресурсы 4, Слуги 1

Добродетели: Сознательность 3, Смелость 3, Самоконтроль 2

Моральность: Человечность 5

Сила воли: 7

Преступление: Вы продаете украденные артефакты, но вашим настоящим пороком являются наркотики. Вы попробуете что угодно хотя бы раз, обычно – гораздо чаще. Вы пытаетесь подсадить свое стадо на ваши любимые наркотики (в данный момент это экстази и кокаин) и питаетесь ими, когда они одурманены.

Анжалика Андервуд

Предыстория: Анжалика – дочь женщины-Брахман и английского лорда. Рожденная в Индии, выращенная в Англии, она выросла, общаясь на языках обоих своих родителей, переходя с одного на другой с поразительной легкостью. Она поступила в Оксфорд на формальное обучение, изучая литературу и фокусируясь, в основном, на индийских записях. После ее выпуска, ее индийские родственники пригласили семью прибыть в Индию на продолжительное время. Анжалика, желая увидеть места, о которых она читала и стремясь познать свое наследие, была очень взволнована этим.

Все оказалось совсем не так, как она мечтала. Семья ее матери, будучи Брахман, была богатой по индийским меркам. Но город был полон людьми и животными, и Анжалика нашла распространенность бедности подавляющей. Она привыкла к Англии и Европе, где плотность населения была гораздо ниже, а стандарт жизни – выше. Конечно, она видала в свое время и бездомных, но те не устраивали лагерь на городских дорогах.

Некоторые вещи ей понравились. Анжалика имела доступ к библиотеке Университета Калькутты и встретила нескольких школяров, за чьей работой она внимательно наблюдала. Все было хорошо до последней недели, когда е семья привела ее на встречу со «старым другом семьи» по имени Джайакумар. Джайакумар не выглядел старым, но он разговаривал с Анжаликой всю ночь об индийской истории. Половину времени Анжалике казалось, что его слова исходят из личного опыта. Джайакумар дал ей Становление до конца ночи и запретил возвращаться к семье.

Старейшина Равнос сказал, что сообщит ее семье, что она умерла в несчастном случае, и что он желает, чтобы она оставалась рядом с ним и узнавала о своем долге и ответственности как Равнос джати Брахман. Анжалика пыталась бежать несколько раз, но Джайакумар и его слуги всегда успевали остановить ее. Он держал Анжалику при себе на протяжении декады перед тем, как решил, что она готова выполнить обязанности, из-за которых он дал ей Становление.

Анжалика была готова спорить с Сиром о своих обязанностях. Она провела годы, занимаясь работой, которая ей не нравилась, и из ночи в ночь отчаяние не покидало ее. Джайакумар приказал ей отправляться в Бостон, найти его бродячее Дитя, Лоренса Мэйхью, и убедить того вернуться как можно скорее.

Джайакумар предупредил Анжалику, что эта задача была лишь первой частью ее миссии и что отказ возвращаться может грозить для нее катастрофой. Будучи современной женщиной, Анжалика ему не поверила. Покинуть Индию для нее было, что избавиться от тяжкого груза и

поджечь его. Вернувшись в Европу, у нее не было ни малейшего желания возвращаться на субконтинент. Ей хотелось встретиться с доктором Мэйхью, который, возможно, мог рассказать ей о вещах, которые отказался объяснять Джайакумар, особенно если он был одним из старших его Детей.

Она остановилась в Лондоне с мыслью о встрече со своими родителями, но не смогла подойти и поздороваться с ними – Становление и десять лет после него были слишком большой преградой, чтобы ее можно было просто преодолеть. Она отправилась в Америку и встретилась с Лоренсом Мэйхью, которому она рассказала все о своем опыте с Джайакумаром.

Доктор Мэйхью пригласил Анжалику оставаться вместе с ним в Бостоне и помочь ему найти место для кое-каких событий из индийской мифологии в истории Равнос, которую они оба узнали со слов Сира. После Недели Кошмаров и получения Лоренсом посылок из анонимных источников, Анжалика согласилась отправиться в Индию вместе с ним и узнать, что произошло. Она боится, что Джайакумар все еще жив и отберет у нее ее свободу, если они когда-либо встретятся вновь.

Внешность: Анжалика – небольшая, стройная женщина с длинными черными волосами и зеленовато-коричневыми глазами. Ее кожа смугло-коричневая, с пепельными оттенками, если она давно не кормилась. Она одевается консервативно, предпочитая деловое поведение, чтобы избежать привлечения к себе внимания.

Советы по отыгрышу: Вы тихи и подавлены рядом с людьми, которых вы не знаете, но это меняется в ту же секунду, когда разговор затрагивает тему, о которой вам хорошо известно. Вы можете провести часы, дискутируя тексты из «Упанишад» или «Рг Веды», если вам дадут возможность. Вы ненавидите обсуждать или долго думать о своем нынешнем состоянии – вы кормитесь, когда это необходимо, но вы говорите об аспектах жизни Сородичей эвфемизмами. Единственный аспект бытия Равнос, который вам не противен, это способность разговаривать с животными.

Сир: Джайакумар

Натура: Педагог

Маска: Кающийся грешник

Поколение: 9

Становление: 1975

Примерный возраст: 24

Физические: Ловкость 3, Выносливость 2, Сила 2

Социальные: Внешность 3, Обаяние 3, Манипулирование 2

Ментальные: Интеллект 4, Восприятие 3, Сообразительность 3

Таланты: Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 2, Экспрессия 4, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 4, Вождение 1, Этикет 3

Познания: Академические познания 4, Компьютеры 1, Расследование 2, Лингвистика 3, Оккультизм 3

Дисциплины: Анимализм 5, Прорицание 1, Химерия 2

Дополнения: Ментор 2, Ресурсы 1, Слуги 1

Добродетели: Сознательность 4, Смелость 3, Самоконтроль 3

Моральность: Человечность 7

Сила воли: 6

Преступление: Отводя внимание от своих проступков, вы указываете на преувеличенные вами недостатки, которые вы видите в других. Если дать вам шанс, вы унизите любого, кто раздражает или оскорбляет вас. Если этот другой – Сородич, вы можете давить на него, пока тот не впадет в Безумие.

Использование Гробокопателей

Гробокопатели имеют полу-постоянную базу в Калькутте и более постоянную базу в Бостоне, Массачусетс (точнее, Гарвард). С 2001 котерия, скорее всего, будет в Америке, раздумывая о своем следующем проекте. Их следующее стремление может привести их куда угодно и ввязать их в любой сценарий, особенно если он каким-то образом связан с Последними Ночами.

В своих расследованиях они могут побеспокоить могущественного старейшину или Старца любого клана, или они могут случайно наткнуться на более современную информацию. Так как они – Равнос, любой Князь может решить отказать им в доступе к домену, что может привести к проблемам (и к тому, что они свяжутся с другими персонажами, особенно если то, что им нужно, находится в музее или библиотеке запретного домена).

Может быть, результатом сделок Йоханна на черном рынке будет что-то важное для местного старейшины или персонажей, что может привести к интригам со стороны старейшины, пытающегося наложить свои руки на желанный предмет. Персонажи могут помочь любой стороне.

Гробокопатели не являются стереотипными Равнос – никто из них не «цыган», и у них есть цели за пределами мошенничества, лжи или воровства. Все они волнуются по поводу апокалипсических слухов и событий, произошедших в последние два года. Некоторые могут ясно видеть красную звезду, все они пережили Неделю Кошмаров и стояли на месте, где Патриарх Равнос сражался за свою жизнь и проиграл. Их присутствие на месте событий необязательно, но они примерно представляют, что происходит – возможно, лучше, чем многие другие.

Также стоит вопрос их бенефактора. Параграфы Марсии Фелиции Лицинии и Дурга Син намекают, что они обе каким-то образом могут быть связаны с этим, но это необязательно. Кем бы он ни был, благодетель котерии может с такой же легкостью подбросить им еще пару улик, вовлекая в похожие расследования. Наконец, что случится, когда он решит выйти из тени и пожать плоды своих трудов?

Выжившие

Татьяна Степанова, Аластор

Предыстория: Татьяна Степанова была дочерью аристократки, родившаяся из ее союза с бродячим сказителем. После ее рождения ее отец почувствовал, что с ней что-то не так и не возлюбил девочку. Подрастая, Татьяна обнаружила, что это чувство взаимно. Она выросла непослушным ребенком, делая все, что могло досадить ее родителям.

Когда Татьяна узнала, что ее родители собираются выдать ее замуж, чтобы скрепить альянс, она была зла. Когда она встретилась с мерзким стариком, которому было суждено стать ее мужем, она была в ярости. Она решила уйти перед тем, как свадьба высосала из ее жизни всю свободу. В годы, последовавшие ее побегу, она научилась выживать, часто маскируя себе под мужчину, чтобы избежать лишнего внимания, и прибегая к грабежам, когда у нее не было иных возможностей кормить себя.

Одной ночью, вломившись в дом торговца, она увидела человека, прокусившего горло другого, и, видимо, пившего. Испугавшись, она попыталась скрыться перед тем, как тот мог ее заметить.

Следующей ночью Татьяна увидела человека вновь, но только на мгновенье. В последующие недели она улавливала намеки о его присутствии, но ничего конкретного. Ее воровские экскурсии также становились все более запутанными, почти как будто кто-то намеренно ставил препятствия на ее пути. Пришлось подзатянуть пояса, хоть ей и удавалось выживать, несмотря на увеличивающуюся сложность.

К шестому месяцу человек представил себя Татьяне. Стояла холодная, зимняя ночь, снег полностью скрывал под собой землю. Первое, что она заметила, было отсутствие пара от ее дыхания. Зная легенды о вампирах, она пыталась бежать, но нашла его, ждущего прямо позади. Ей едва удалось уйти. Следующей ночью сцена повторила себя. На протяжении двух недель это странное видение преследовало ее. Вскоре она могла лишь прятаться в своей комнате, задаваясь вопросом, когда он просто убьет ее.

Момент настал довольно быстро. Когда он взял ее кровь, она думала, что умрет; она не подозревала, что он сделает ее одной из Равнос. Ее Сир, Василий, научил ее кое-чему о Сородичах и, в основном, использовал ее талант для грабежей, не сумев полностью осознать ее дар к обману.

Татьяна глубоко ненавидела свое Становление – жажда крови оскверняло ее чувство человечности на первобытном уровне, а сильный импульс к скрытию своего настоящего я беспокоил ее, хоть она и не понимала, почему. Она прятала себя от взоров других за годы до Становления, но теперь ей казалось, что у нее не было иного выбора. Василий верил, что кровь Равнос пробуждало желание воровать, которое он пытался заставить работать на себя.

Татьяне потребовалось три десятилетия, чтобы вырваться из хватки Василия, после чего она использовала крохи информации, полученные от Сира, чтобы влиться в общество Сородичей. Вместо того, чтобы антагонизировать Сородичей, встреченных ею, она старалась быть им полезной. Поначалу их силы ее пугали, но вскоре она осознала, что эта сила может принадлежать ей. Через осторожное применение своей способности быть полезной и верной службы, он обменяла свои услуги на знания и обучения Дисциплинам, которые не приходили к ней естественно.

Узнав больше о кланах, Татьяна путешествовала по Европе, встречаясь и ведя дела с Сородичами и собирая информацию, необходимую ей для скрытия своего я. Со временем, из своего опыта в

России и Франции, она выработала личность Бруха. Татьяна участвовала с некоторыми другими Бруха в Французской Революции, но вскоре после этого решила отправиться в относительно молодые Соединенные Штаты Америки.

Татьяна часто передвигалась, укрепляя личности Гангрел и Малкавиан так же, как и свое изначальное альтер эго Бруха. Она быстро научилась избегать Шабаша и проводить время в доменах, принадлежащих Камарилье. В своих усилиях быть полезной она встретилась с архонтом Вентру Люсиндой, с которой она позже работала несколько раз.

В двадцатом веке Татьяна также начала встречаться с Анархами и работать с Лилит Шторм, видной фигурой среди Анархов Сиэтла, когда Петродон был уничтожен. Татьяна слышала о заговоре против одного из Юстициариев, но не сумела найти достаточно доказательств к тому времени, когда Петродон превратился в пепел. Она связалась с Люсиндой, чтобы предупредить ее о волнениях среди Анархов, и получила приглашение работать на нового Юстициария Вентру в качестве одного из ее архонтов. Ее первой официальной миссией была помощь Люсинде в захвате Генины, Самеди, скрывавшейся от глобальной Кровавой Охоты Камарильи.

Татьяна знает о Дане, воре произведения искусств из Красного Листа «Особо опасных Сородичей Камарильи», еще одном Сородиче под глобальной Кровавой Охотой. Она видит Даню как соперницу и желает уничтожения Дани.

Когда произошла Неделя Кошмаров, Татьяна едва сумела совладать со своим Безумием. Она держалась за свой самоконтроль, в основном, из-за того, что пара других Равнос была неподалеку. Яростные видения и чувства свели ее в подполье до конца событий, изолируя ее от любых потенциальных последствий. Она не знает о том, что произошло с остальным кланом, и очень обеспокоена тем, что она видит как атаку, направленную лично на нее.

Внешность: Татьяна Степанова – более или менее привлекательная черноволосая женщина. Будучи одной из Сородичей, она обладает бледной кожей, но часто скрывает это под косметикой или Затемнением. Она развивает грозный имидж и представляет себя гораздо опаснее, чем она на самом деле является. Ее твердый взгляд нервировал не одного примогена или Князя, возжелавшего отвести ее внимание от своих доменов.

Будучи аластором, Татьяна обладает идентифицирующей татуировкой на своей левой ладони и носит перчатки или использует Дисциплины, чтобы скрыть это.

Советы по отыгрышу: Не давайте никому разглядеть ваше истинное я; скрывайте его под покровом лжи и обмана. Создавайте личности, необходимые для любых контактов со смертными или Каинитскими сообществами, добиваясь то, что хотите. Если вам надо сыграть роль Анарха в одну ночь и старейшины Камарильи – в другую, так и сделайте. Каждый встречный является потенциальным инструментом – не колебайтесь рекрутировать тех, кто может помочь вам достичь

необходимое, и отплачивайте им свои долги. Делайте вид, что вы честны с неонатами (которые все еще достаточно молоды, чтобы вам верить), чтобы использовать их в своих целях.

Вся ваша самоуверенность скрывает массивную паранойю, что кто-то может что-то узнать о вас. Любой, подходящий достаточно близко к правде, должен быть нейтрализован или уничтожен при необходимости.

Сир: Василий Васильевич

Натура: Мастер выживания

Маска: Судья

Поколение: 8

Становление: 1764

Примерный возраст: 22

Физические: Ловкость 3, Выносливость 3, Сила 3

Социальные: Внешность 2, Обаяние 5, Манипулирование 5

Ментальные: Интеллект 5, Восприятие 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 3, Эмпатия 3, Запугивание 4, Лидерство 4, Хитрость 5

Навыки: Знание животных 3, Вождение 1, Этикет 3, Холодное оружие 3, Скрытность 3, Выживание 3

Познания: Академические познания 2, Расследование 5, Правоведение (Камарилья) 3, Лингвистика 2, Оккультизм (Кланы вампиров) 4, Политика 3

Дисциплины: Анимализм 2, Стремительность 2, Химерия 5, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 2, Присутствие 4

Дополнения: Союзники 4, Контакты 5, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 4

Добродетели: Сознательность 2, Смелость 3, Самоконтроль 5

Моральность: Человечность 5

Сила воли: 8

Преступление: Инфильтрация. Татьяна использует свои навыки маскировки и обмана, скрываясь под другими личностями и заявляя свое членство в других кланах. Она не будет пытаться выдавать себя за Тремер или Вентру, но на этом все. Она особенно наслаждается манипулированием тех, кто воспринимает концепцию «клана» более связывающей и братской, чем она является. Эти импульсы исходят из ее нужды к сокрытию своей настоящей личности от других, настолько сильной, что она будет активно пытаться избавиться от любого, кто знает слишком много о ней.

Санджай Чакрабарти, Ренегат Кшатрия

Предыстория: Санджай Чакрабарти был рожден в Нью-Дели, в семье, жившей на площади в 5x5 квадратных метров, на тротуаре. Будучи членом низшей касты, Санджаю была отвратна его позиция в обществе, и он винил своих родителей за то, что те ввели его в этот мир. Вместо того, чтобы привыкнуть к своей роли, он связался с парочкой других, тоже менее чем счастливых своим положением дел, и начал свою доходную карьеру в грабеже туристов.

Одной ночью Санджай и его приятели выбрали цель, выглядевшую как богатый европеец, не осознавая, что бледная кожа человека исходила

вовсе не из его расовой принадлежности. Когда они остановили его с их ножами и угрозами, он рассмеялся. Самый большой парень, Экаджа, попытался атаковать человека, но упал на землю после второго же своего шага. Никто не мог разглядеть, что ранило Экаджу так сильно, но он кричал так, будто его раздирают на куски. Второй молодой грабитель повторил эту ошибку и он, тоже, упал на землю с криками. Все остальные убежали, но не Санджай. Не отступая от своей приверженности к оппортунизму, Санджай сказал: «Научи меня своей магии».

И тогда человек научил Санджая своей магии. Он был Равнос из Кшатрия («военной») касты, который получил Становление больше века назад, чтобы сражаться с асуратизайя. Он тренировал Санджая в приличном поведении, подобающего Кшатрия. Прошло пять лет перед тем, как Санджай встретился с еще одним Равнос, и еще десять перед тем, как Вивек, его Сир, решил, что он готов сражаться с Восточными Сородичами. До определенной степени Санджаю нравилось его новое существование – у него были все деньги, красивые одежды и женщины, которых он мог пожелать – но, будучи мертвым, он больше не мог наслаждаться этим. Он выучил дары Равнос и научился сражаться, но также предавался другим, менее приятным, занятиям.

Санджай ненавидел факт того, что его состояние сделало доступ к смертным наслаждениям невозможным. Он привлек своих смертных друзей, чтобы помочь ему при необходимости, и сделал Экаджу своим гулем. Экаджа также служил его проводником к земным наслаждениям. Гуль приводил женщин в убежище Санджая и унижал их перед своим довольным домитором. После того, как женщина переносила всевозможные бесчестья, Санджай, более не интересующийся процессом, выпивал ее до смерти и оставлял Экаджу избавляться от тел. Вивек знал об эксцессах Санджая и пытался ограничить их, уча Санджая сопротивлению подобным искушениям, но Санджай не слушал.

Когда слухи о пророчествованном вторжении асуратизайя на Запад, начиная с штата Калифорнии в Соединенных Штатах Америки, пронеслись по Индии, Вивек был среди тех, кто были посланы на расследование. Он взял с собой Санджая, чтобы присматривать за ним и обучать его Пути Парадокса.

Прибыв в Лос-Анджелес, Вивек и Санджай связались с местными Сородичами и начали процесс поиска асуратизайя и их уничтожения. Перед тем, как они добились какого-то прогресса, началась Неделя Кошмаров. Вивек сражался с Безумием и попытался передать своего Зверя гулю, чтобы сохранять контроль. Санджай же не пытался сопротивляться. Вместо этого он напал на своего отвлеченного Сира и выпил его душу. В этом ужасном действе Санджай нашел наслаждение, превосходящее все то, что он когда-то потерял, и возжелал испытать его снова.

После Недели Кошмаров Санджай решил, что он предпочел бы потакать своим импульсам вместо того, чтобы сражаться в войне, о которой ему все равно. Лос-Анджелес является идеальным городом для него – декаденство Америки перегоняется и размножается в Городе Ангелов, и он более чем счастлив участвовать в этом. Он сожалеет о

диаблери Вивека, но также он отчаянно желает испытать это чувство вновь.

Что касается смертного мира, то Санджай перешел к торговле наркотикам и проституции. Вместе с Экаджой, Санджай медленно установил свое влияние над парой смертных банд. Он еще не осознает, что занимает территорию других Сородичей, и что только хаос, посеянный Восточными Сородичами, спасает его от их гнева. Скоро этот хаос пройдет.

Внешность: Санджай – молодой индус с короткими черными волосами и темной кожей. Он носит самую стильную американскую одежду, которую может себе позволить. Он пытается скрываться за тишиной и уважением, общаясь с американскими Сородичами, но его презрение к Западным вампирам иногда становится виден.

Советы по отыгрышу: Вы – босс! Через пару лет вы будете править улицами, если вы правильно сыграете своими картами, но вы не хотите навлекать на себя гнев местных Сородичей, так что вы не слишком быстры. Играйте в их игр, когда это необходимо – уважайте Князей, примоген и архонтов, выжидая момента, когда вы сможете пожрать их так же, как вы пожрали своего Сира.

Сир: Вивек Лалджи

Натура: Монстр

Маска: Асоциал

Поколение: 10

Становление: 1958

Примерный возраст: 17

Физические: Ловкость 3, Выносливость 3, сила 3

Социальные: Внешность 3, Обаяние 2, Манипулирование 3

Ментальные: Интеллект 3, Восприятие 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 3, Лидерство 1, Знание улиц 4, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Вождение 3, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 2

Познания: Расследование 1, Лингвистика 1, Политика 2

Дисциплины: Анимализм 1, Химерия 3, Стойкость 2

Дополнения: Контакты 2, Слава 1, Стадо 3, Влияние 1, Ресурсы 3, Слуги 1, Статус 1

Добродетели: Сознательность 1, Смелость 2, Самоконтроль 2

Моральность: Человечность 4

Сила воли: 5

Преступление: Поначалу предпочитаемым пороком Санджая было использование и убийство женщин. После того, как он открыл для себя диаблери, он потерял интерес к убийству смертных, но временами он все равно этим занимается, проверяя, может ли он достичь экстаза, который он испытывал раньше. Он не делает это часто после того, как одно из расследований убийства едва не привело полицейское расследование к порогу Экаджи (и, таким образом, к нему).

Брайан Томпсон

Предыстория: Брайан вырос, слушая блюз. Он провел половину жизни, желая, чтобы он мог играть, и вторую половину, обучаясь. Будучи подростком, он брал любую работу, чтобы накопить на гитару Gibson Les Paul и усилитель Marshall, а также на уроки.

Несмотря на все это, что-то отсутствовало в его музыке. Брайан не мог сказать, что – это было что-то, что он мог слышать у Стиви Рэя Вона, но что не существовало в его собственной музыке. Может быть, он просто был слишком придирчивым критиком, может, он действительно не имел способности по-настоящему играть блюз.

Брайан пытался присоединиться к паре групп, но дело никогда не доходило далеко, и каждая попытка вела к еще большему разочарованию. В ночь после последнего отказа, решив отказаться от музыки и заняться «серьезной» жизнью, он получил последний шанс. Он получил приглашение встретиться в клубе блюз в Новом Орлеане под названием Перекресток. Предложение подразумевало, что его отправитель чувствовал, что Брайан обладал талантом, и мог помочь ему с его реализацией.

Брайан отправился в Перекресток. В конце концов, что стоило еще одно разочарование в куче других? Когда он вошел в клуб, внутри не было никого, кроме человека, отправившего приглашение. Он предложил Брайану выпивку и попросил его сыграть пару песен. Глоток ударил его, как кувалда, и музыка потекла так свободно, как никогда раньше. Брайан чувствовал себя так, будто незнакомец достиг его души и вынул ее самые глубокие части.

«Я могу помочь тебе играть блюз, но ты должен сделать кое-что для меня в ответ» сказал человек. Брайан принял его предложение и следующие десять лет он играл так, как никто другой. То, что человек – по имени Легба – просил его сделать пару вещей тут и там, не особо волновало Брайана. Поначалу он занимался мелкими поручениями, вроде быстрых доставок. Шли годы, и задания становились все более сложными и опасными. К пятому году Легба потребовал, чтобы Брайан избавился от трупа. Молодой музыкант обнаружил, что не может отказаться от требований Легбы, как бы он не старался.

Нельзя сказать, что музыкальная карьера Брайана совершила вертикальный взлет, но и неудачником он не был. Он получил контракт на запись с BMI и выпустил шесть альбомов за десять лет его сделки с Легбой. Он только получил свое первое предложение совершить крупный тур по Соединенным Штатам, когда Легба пришел к нему и сказал, что пора платить за музыку. Затем Легба дал Брайану Становление.

Нуждаясь в примирении со Становлением и пробужденным голодом, Брайан отказался от тура и покинул публику. Говорят, что он работает над своим следующим CD, но никто не знает наверняка.

Год назад Брайан и Легба сразились, подверженные проклятию Запатасуры. Брайан оправился через несколько ночей и с тех пор не видел и следа Легбы. Он не знает, жив ли еще Легба или был уничтожен, но ему очень хотелось бы знать правду.

Внешность: Брайан – моложавый белый мужчина, часто одетый в кожу и джинсы. Иногда он эмулирует предпочтения в стиле своих

кумиров блюза, но пока он не смог установить свой собственный имидж. Его волосы лохматы и неопрятны, и перед Становлением он отращивал бороду.

Советы по отыгрышу: Вы сдержанны; вы не хотите никого рядом с собой, пока вы хотите человеческой крови. Вы пытаетесь работать над своим следующим альбомом, но креативность, присутствовавшая перед тем, как Легба дал вам Становление, видимо, исчезла. Вы сражаетесь за каждое слово своей следующей песни, что вводит вас в смятение. Когда вы вокруг других, вы пытаетесь скрыть свою злость и напускаете на себя хороший вид.

Сир: Папа Легба

Натура: Бон Виван

Маска: Щеголь

Поколение: 10

Становление: 1997

Примерный возраст: -

Физические: Ловкость 4, Выносливость 3, Сила 2

Социальные: Внешность 3, Обаяние 3, Манипулирование 2

Ментальные: Интеллект 2, Восприятие 2, Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 1, Драка 2, Уклонение 1, Эмпатия 2, Знание улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Исполнение (Блюз) 4, Выживание 1

Познания: Академические познания 1, Компьютеры 2

Дисциплины: Анимализм 2, Химерия 1, Стойкость 2

Дополнения: Контакты 3, Слава 3, Стадо 3, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Смелость 3, Самоконтроль 2

Моральность: Человечность 6

Сила воли: 6

Преступление: Предательство доверия. У Брайана еще не было возможности совершить это, но как только он подберется близко к кому-нибудь, ему захочется повернуться против него в самое худшее время. Так как ему необходимоо построить отношения перед тем, как уничтожить их, вряд ли этот порок будет использоваться часто.

Халил Равана

Не так давно Халил Равана эмигрировал из Индии в Соединенные Штаты и расширил свои горизонты с кражи кошельков до кражи душ. Он продал информацию Шабашу, вел переговоры по освобождению неоната-Сетита и на время оказался ввязан в схемы старейшины Равнос.

Халилу повезло пережить Неделю Кошмаров несмотря на близость к месту уничтожения Запатасуры. Он встретил старейшину Сетитов, Хешу Рухадзе, и после шаткого приветствия сумел убедить Сетита привезти его в Америку. В обмен за дорогу на Запад Халил дал Хеше информацию о Глазе Хазимела, артефакта, который возжелал Сетит.

Прибыв в Соединенные Штаты, Халил автостопом добрался до Нью-Йорка. До и во время поездки он испытывал и сопротивлялся телепатическим импульсам со стороны неизвестного старейшины. Прибыв

в Нью-Йорк, он был направлен к молодой Сетитке – бывшей гули Хеши. Халил держал неоната в заложниках, надеясь приманить этим старейшину Сетита. За это время Равнос встретил Гангрел Рамону, имевшую опыт с Глазом Хазимела и видела его проклятие – ужасные раны и стигматы, которые невозможно было вылечить даже силами крови Каина. Халил узнал, как лечить раны, от старейшины, который направлял его в Нью-Йорк.

Халил продал это знание Сородичам Шабаша и Камарильи в Нью-Йорке, так как члены обеих сект пострадали от ран, наложенных Глазом. В обмен на это Равнос потребовал информацию о местонахождении Хеши. К сожалению, эта информация ему не особо помогла. Халил продал местонахождение Глаза Хазимела Шабашу в обмен на могущественную кровь и получил информацию о недавно Обращенном Дитя Князя Нью-Йорка.

К сожалению Халила, сделки с Шабашем никогда не отличались надежностью. Он узнал, что просто принадлежать к клану Равнос было более опасно, чем когда-либо – один из Сородичей, с которым работал Халил, предатель Вентру, узнал о нынешнем состоянии клана Равнос и решил, что избавиться от Халила Раваны будет проще простого. Вентру не рассчитал и пострадал судьбой, которую он собирался заготовить Халилу, когда Равнос выпил из сердца Вентру всю кровь.

Халил оказался подсажен на диаблери, и чаша его терпения с заложницей-Сетитом начала переполняться. Однако скоро он осознал, что его альянс с Рамоной вернулся в далеко не благоприятном виде. Рамона начала симпатизировать заложнице и освободила ее. Хуже того, после этого она нашла Хешу и привела его прямо к Халилу, который лишь едва сумел избежать ловушки, которую ему приготовили.

Сейчас Халил, пожалуй, обладает большим количеством врагов, чем любой другой человек в Нью-Йорке, ибо он предал как Камарилью, так и Шабаш. Хуже того, его привыкание к диаблери привело его к убийству одного из собственного клана, глупца по имени Гхосе, и к превращению его смертной семьи в гулей. Вскоре после этого Халил променял Нью-Йорк на Чикаго. Он все еще контролируем своей манией, преследуем манипуляциями старейшины и не обладает никакими союзниками.

Внешность: Халил, несмотря на все свои старания, никогда не может избежать своего происхождения из пострела. Даже в костюме на три тысячи долларов Халил выглядит едва лучше Неприкасаемого в костюме на три сотни. Его волосы лишь едва не доходят до его плеч, а его черты лица чем-то напоминают кошачьи. Халил был Обращен с двухдневной щетиной, от которой он избавляется, если ему нужно казаться презентабельным, но по большей части он не обращает на это внимание.

Советы по отыгрышу: Выживайте. Вы знаете, что вы можете, вы знаете, что вы это сделаете; это всего лишь вопрос того, чтобы делать все, что потребуется. Одной ночью у вас получится повернуть вещи вспять, но пока вам приходится делать жертвы, и ваша humanitas может быть одной из них.

Сир: Неизвестен

Натура: Браво

Маска: Автократ
Поколение: 9 (предполагается, был Обращен в 11)
Становление: 1878
Примерный возраст: поздние 20
Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 3, Эмпатия 2, Запугивание 2, Знание улиц 5, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 2, Вождение 1, Исполнение 4, Безопасность 3, Скрытность 4, Выживание 5
Познания: Расследование 3, Правоведение 2, Лингвистика 2, Оккультизм 2
Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 1, Химерия 4, Доминирование 1, Стойкость 4, Затемнение 1
Дополнения: Контакты 4, Слава 1, Ресурсы 3
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 2
Моральность: Человечность 4
Сила воли: 9

Дурга Син

Долгая история Дурга Син переплетена с Метузелахом Носферату, Бабой Ягой. В своей смертной жизни Дурга Син была жрицей прехристианской религии, чтившей природу. Ее понимания тайн и мастерское владение ритуалами принесло ей репутацию, достигшую земель далеко за пределами ее дома. И смертные, и сверхъестественные существа приходили к ней за советом и помощью. То, как скоро старуха Баба Яга узнает о репутации молодой жрицы, было лишь вопросом времени.

Баба Яга пришла к Дурга Син и предложила ей больше силы, чем она могла когда-либо получить, оставаясь смертным, и вечность, в которой она могла довести свои возможности до идеала и изучать и понимать природу. Дурга Син отказалась от ее предложения. Старуха, в ответ, прокляла Дурга Син и ее родину навеки. Проклятие превратило молодую женщину в древнюю, хрупкую карикатуру своего прошлого себя.

Незадолго после этого крестоносцы пронеслись по родине Дурга Син и едва не убили ее. Когда она лежала, умирая, Баба Яга пришла вновь, чтобы предложить Становление, но нашла неожиданных соперников. Равнос, пришедшие, чтобы сделать то же самое предложение, отвлекли Бабу Ягу своими иллюзиями, и один из них дал жрице Становление вопреки ее воле.

Отвращенная тем, чем она стала, Дурга Син пыталась отвлечь себя, сражаясь с Бабой Ягой и ее слугами при каждой возможности, хотя бы, чтобы притвориться, что она не потеряла свою душу. Когда Баба Яга оказалась в торпоре, Дурга Син провела значительное количество времени, пытаясь найти убежище старухи и нарушая планы русских Носферату.

На какое-то время Дурга Син была советником изверга Влада Пронзателя и помогала ему в его поиске Голконды. Говорят, она предсказала многие катастрофы, которые испытали Сородичи, от революции Анархов до падения предшественников Джованни. Она также разработала ритуалы, которые помогли бы ей на время избавиться от проклятия Бабы Яги, но так и не нашла исцеления.

Казалось бы, в последнем десятилетия двадцатого века Дурга Син исчезла. Она была в России, когда сверхъестественная сила, видимо, заточила всех Сородичей в этой земле. На самом же деле она активно участвовала в сражении против восставшей Бабы Яги. Неделя Кошмаров помешала ее планам; ее Дети были вынуждены пронзить ее колом, чтобы проклятие Запатасуры не привело ее (или их) к печальному исходу. После этого, только когда она подготовила свои силы, чтобы нанести финальный удар Бабе Яге, неизвестный Сородич уничтожил старуху без каких-либо заметных усилий.

После Недели Кошмаров и уничтожения Бабы Яги проклятие значительно ослабела, достаточно, чтобы Дурга Син смогла избавляться от него на ночи. Она считает, что проклятие спадет через год или два, но все еще сохраняет хрупкую внешность, скрывая свою настоящую силу.

Дурга Син подозревает причину Недели Кошмаров, но очень надеется, что она неправа. Она знает, что если это не так, Геенна уже началась. Она активно ищет другие знаки ее приближения. Уничтожение Бабы Яги лишь подкрепили ее сомнения – она полагает, что Патриарх Носферату может быть пробужден и в действии.

Опасаясь, что прямые действия привлечет внимания сил, с которыми она не готова сразиться, Дурга Син предпочитает направлять других в поисках того, что ей надо. Недавно она дала котерии Равнос достаточно информации, чтобы найти убежища старейшин в Индии и, возможно, пролить свет на Неделю. Члены котерии верят, что они имеют дело с гулем.

Мата Хари

Женщина, называющая себя Мата Хари, лучше всего известна за поднятые против нее обвинения в шпионаже, за что она была казнена расстрельной бригадой. Что неизвестно, однако, так это то, что в свои молодые годы, изучая восточные танцевальные стили, она была замечена индийским Равнос. Экзотические танцы Мата Хари были основаны на Шиве, одним из богов, которым поклонялся Равнос при жизни, до того, как Становление отобрало от него веру вместе со смертностью.

Танец Мата Хари напомнил ей о его днях под солнцем, и он начал следить за ее карьерой. К его разочарованию, она не привела далеко; она дошла до того, чтобы танцевать обнаженной, чтобы просто сводить концы с концами. Он потерял в ней интерес вскоре после этого, полагая, что она загрязнила частоту искусства ради иллюзорной прибыли.

Через пятнадцать лет он увидел ее лицо вновь. Мата Хари была обвинена в совершении актов шпионажа для немцев и была готова встретить расстрельную бригаду. Равнос посетил ее в тюрьме и предложил ей силу своей крови, которая могла бы спасти ее от казни, а

после нее – дар бессмертия. Мата Хари приняла его предложение, и он одолжил ей свою стойкость. Хоть она и выглядела мертвой, она оставалась очень даже живой.

Гули Равнос сохранили тело Мата Хари и вернули ее своему мастеру, который тут же дал ей Становление. В обмен, она танцевала для него, когда тот был в настроении. Также она выработала хитрость и осторожность благодаря своему опыту во время Первой Мировой Войны и ее столкновению со смертью. Ей не хочется повторять опыт.

Со временем, они оба отправились в Америку. Те, кто знают о Становлении Мата Хари, верят, что она и ее Сир создали новые личности после своего прибытия в Соединенные Штаты. Говорят, что она работает на архонтов, Князей и других светил, Камарильи и независимых, применяя свой навык в шпионаже и добиваясь успеха.

Марсия Лициния

Марсия Фелиция Лициния входила в небольшую родословную Равнос, которые стремились вести жизнь согласно добродетелям рыцарства средневековой Франции. Марсия исчезла во время Инквизиции, ее Сир – за несколько десятилетий до этого; все остальные члены родословной, по слухам, поддались Зверю или обратились к другим, менее жестким, моральным кодексам в быстро меняющихся временах. До своего исчезновения Марсия провела много времени, исследуя своих Восточных кузенов из Индии и пытаясь понять цель их прибытия в Европу.

После своей третьей экспедиции она вернулась в Париж в середине 15 века за ночи перед тем, как ее убежище было сожжено дотла. С этого времени многие Сородичи полагали, что Марсия встретила свою Окончательную Смерть. Ее записи о Пути Парадокса и его развития, вместе с обсуждениями истории клана, так же полагаются уничтоженными. Теории о том, кто послужил причиной пожара, варьируются от Равнос Рома, которые верили, что никто, кроме их семей, не должен получать Становление, до Инквизиции и их охотников на ведьм, но никто так и не обнаружил истины или хотя бы заботился об ее поиске.

Вскоре после Недели Кошмаров записи Марсии оказались в руках пары Равнос, пытавшихся найти причину Кошмаров. Хоть и не существует прямых доказательств того, что отправителем посылки была Марсия, записи были обновлены несколькими современными заметками.

То, что старейшина с могуществом Марсии, мог пережить Неделю Кошмаров, выглядит маловероятным. С другой стороны, есть слухи о могущественных старейшинах и даже Старцев, находившихся в торпоре до Недели и пробудившихся во время битвы и последовавшего проклятия, которые могли пережить просто потому, что были слишком слабы, чтобы поддаться Безумию. Если эти слухи верны, с полдюжины могущественных старейшин Равнос могли и выжить. Если так и есть, они могут стать опасными и непредсказуемыми в Последних Ночах.

Духовный Ручей

Кумпания, известная как Духовный Ручей, может и не быть коллекцией Равнос, но лишь котерией других Сородичей, ведомых одним из уцелевших Обманщиков. Лидер группы, Даг Шунек, является единственным Равнос котерии, которая обладает лишь тремя другими членами.

Под прикрытием гитарной группы Духовный Ручей играет в опасную игру, путешествуя между доменами Камариль и в Милуоки и Чикаго и переполненном шабашитами Детройте. В глазах посторонних группа ведет «Радио-фри домен» образ жизни, неся свою андерграунд музыку туда, где они могли бы сыграть вечером. Другие, однако, подозревают, что цели группы вовсе не так просты. Ходят слухи, связывающие их с бродячими стаями Шабаша, группе архонтов Гангрел, которых в последний раз видели в Чикаго, или даже называющие их глазами Монитора Инконню. Скорее всего, группа не делает из своего общения с другими Равнос секретом и используют туры как возможности узнать, что собратья Дага знают о недавних событиях и истории клана.

Что точно известно о Духовном Ручье, так это то, что группа обладает доступом к громадной сети контактов, в которых входят как торговцы на черном рынке, так и владельцы безопасных убежищ. Духовный Ручей специализируется на торговле информации и почти наверняка может предложить что-нибудь тем, кто знают то, чего не знают они.